GAMERS' WorkShop

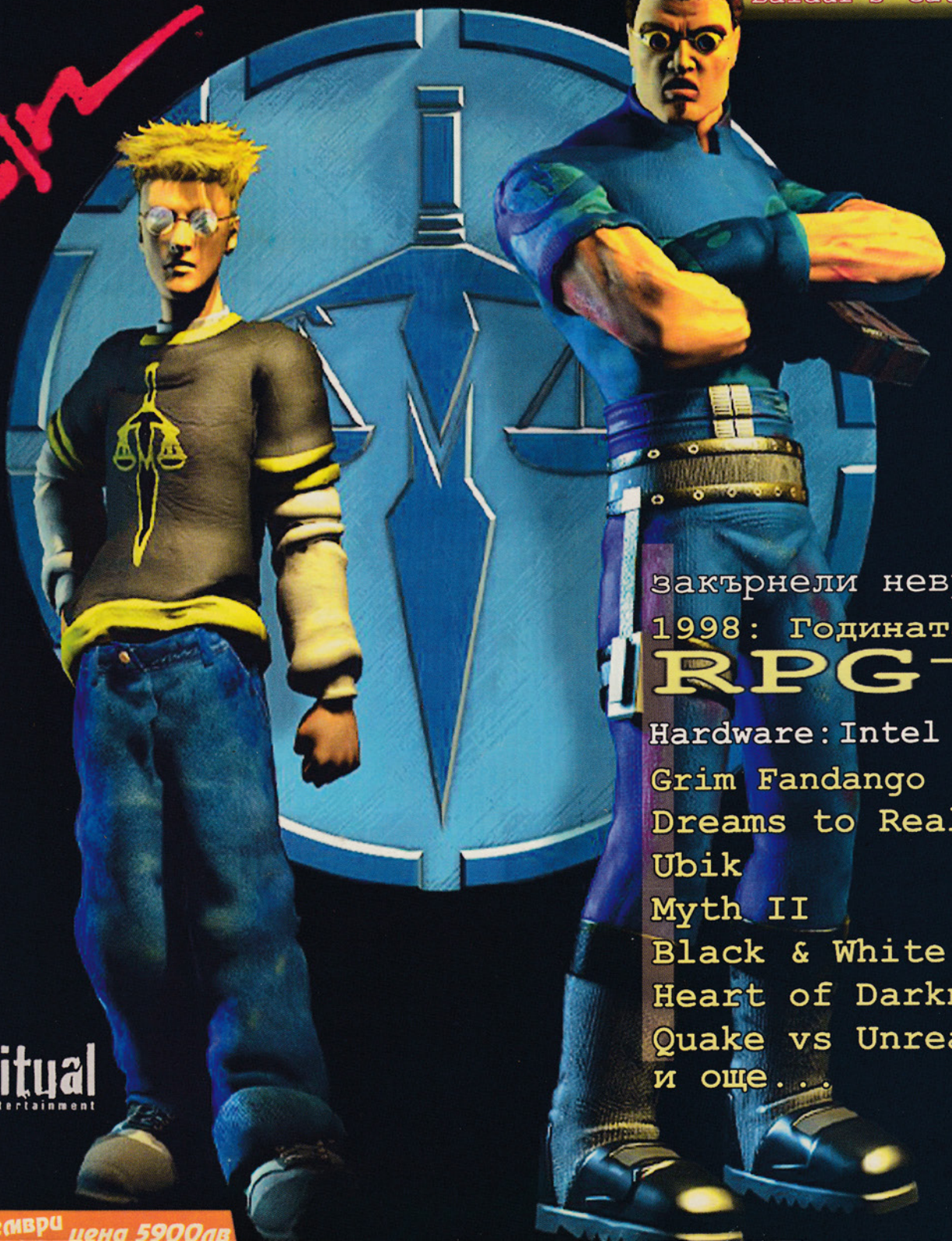
Ye olde workshoppe

+безплатен CD-ROM

64 СТР.

+2 ПЛАКАТА
Forsaken
Baldur's Gate

sim



закърнели неврони

1998: Годината на RPG-то

Hardware: Intel i740

Grim Fandango

Dreams to Reality

Ubik

Myth II

Black & White

Heart of Darkness

Quake vs Unreal

и още...

ritual entertainment

август/септември цена 5900лв

StarCraft

ТУРНИР

I-ва награда: за двамата най-добри по: **32MB DIMM**
+ едногодишен абонамент за Gamers' WorkShop

II-ра награда 2 едногодишни абонамента за Gamers' WorkShop

Място: София, клуб: GameNET

адрес: бул. Евлоги Георгиев N.46 (до Орлов мост)

Дата: 19 септември Начало: 10:00ч.

! такса за участие: 3000лв.
Справки и записвания до 9:30ч. на 19.09.98г. в редакцията на сп. Gamers' WorkShop или в клуб: GameNET (тел. 431656)

отбори по двама
игра тип: меле

За информация въртете телефони: 9434743 , 9434403

54-55
ARMY MEN
14-16
51-53
MICRO MACHINES II
UBIK
56-57
8-10
TZAR
48-50
1998 - ГОДИНАТА НА RPG
GRIM FANDANGO
DARKNESS
22-23
5-7
24-47
Black & White
58-59
61-62
Intel i740
17-18
DREAMS TO REALITY
MYTH II SOULBLIGHTER
DAWN OF WAR
RISE OF ROME
11-13
19-21
SHINY
4

Здравейте отново,

Днес ще запълня един голям пропуск в досегашните броеве. С изключение на брой втори, където поместихме само откъси от две писма, колкото да отбием номера, досега не сме разговаряли с вас на страниците на списанието. Ето сега ще го направим. Предварително се извинявам на онези, които сигурно ще пропусна и горещо благодаря на всички, които ни писаха и подкрепиха. С вашата благословия излезе и този четвърти брой на списанието. Имам една новинка за вас - с удоволствие ви съобщавам, че в изготвянето му участваше (и то със "страшна сила") нашият добър приятел (надявам се) Юлиян Калдерон. Тези, които по-от далеч следят рубриката Top Games в списание Компютър, без съмнение си го спомнят с добро. Ще ми се и за в бъдеще името му да се появява на страниците на Gamers' Workshop. А сега за някои от нещата, които обещахме, а не изпълнихме.

Сайта. В момента той се прави и когато стане ще бъде трепач. Вероятно много от вас си мислят, че изработката на сайт е проста работа, но нещата не стоят точно така. Когато бъде готов и се пусне - може би след около два месеца - сигурно ще ви представим и автора му - Даниел Апостолов, който подробно да ви обясни "Що е това сайт и има ли той...". Хм-м, приспа ми се.

Колкото до хакерските хроники - оказа се, че хакерът ни твърде дълго се е скатавал от родната казарма и както се пееше песента: "...всичко цветно-о-о, има край...". Песента му скоропостижно бе изпята. Надявам се все някога да се яви на второ прослушване, но...Божа работа!?

Предполагам, че с това съм отговорил на нездравото любопитство на DIZZ-а и SORCERER-а. Колкото до пиянските статии, които искат да пишем - ако още веднъж го направя I will never see the sun again. Предполагам, че Whisper и Chopper ще се погрижат собственоръчно.

Поздрави на Стара Загора. Васко, писмото ти силно ни изкефи и повдигна тонуса в оклюмалата по това време редакция. Няма да можем да пускаме във всеки брой подобни "майтапи", както направихме за Diablo-то. Нямаме сили приятелю, но от време на време ще има. Дано ни простиш - като компенсация прочети ЗаКърНелите нЕвРони.

За да поприключа със заралии искам да поздравя и димитър - с малко "д", нали така беше? Обяви ще публикуваме по-нататък, когато се поразрастне екипът, защото не смогваме. Що се отнася до Dune 2000 - играта е в стадий "Gold" и се очаква до няколко седмици да се реализира световната й примиера. Остани със здраве!

Понякога се случва полетът на вдъхновението рязко да секне. Лошото е, че почти винаги синдромът е епидемиологичен - повехне ли един, всички се скапваме. Когато това стане, единствения изход от бездната на всепоглъщащата апатия са вашите откровения. В този смисъл невероятна помощ ни оказа една птичка, която този път успя да върне пролетта в душите ни. Слава Богу и в България се навъртали кондори. Кондоре, братко, хвалебствията ти направиха с нас това, което допингът направи с Роберто Баджо на полуфинала с България 94-та на световното. Само дето нашите голове ще са повечко, по-нататък в списанието ще видиш сам. Искрено се радвам, че цената толкова много ти е харесала, ако наистина смяташ, че реалната му стойност е 10000лв., идвай всеки път в редакцията, и специално за теб то ще струва толкова. С рестото ще пием по бира]. От сега ти казвам - никога повече няма да се налага да режеш любимото си списание, можеш винаги да участваш по e-mail-а, защото наистина "ДОБРИТЕ ИДЕИ ЖИВЕЯТ ДЪЛГО". Остава и ние да се окажем една от тях. Поздрави приятелите си!

Я да видим сега, какво си имаме тук - опа-а - господин Никой. Уважаеми съгражданино никой, по никакъв начин не може да "повиши статуса на егото" ни - то отдавна удари тавана, но ние сме си пак същите - така че не си пести хвалебствията, стига да смяташ, че ги заслужаваме. Да, писмото наистина бе странно, но такива се пишат лесно. Това вече не е оригинално, много по-важно е дали думите са дошли от сърцето. Бих се радвал да е така. Написаното много ни хареса, но следващия път, когато пишеш най-добре си напиши и името. Човек или е интересен, или не е и никакви вербални гимнастики не могат да променят това. В твое лице изпращам благопожеланията си на геймърите в Добрич. Здрасти братовчедче!

Брей, не му се вижда края. Само още три-четири писма и приключвам.

Точно сега ми попада пред погледа едно прекрасно писмо, няма да се спирам подробно на него, но то силно ме разчувства. Благодаря ви добри хора, с цялото си същество ви БЛАГОДАРЯ. Пожелавам ви много скоро да имате мечтания Internet, надявам се там, където сте, "Някъде...Някъде", в онова затънтено градче, въздухът да е кристално чист и звездите да са огромни - погледайте ги - горе, далеч в необятната вечност, прекрасен и величествен се рее Hiperion!

В момента имам нужда от минутка мълчание, но няма как - да вървим нататък.

Напоследък все по-често на гърба на пликовете се мъдри: Варна, подател... С колегите вече водим статистика на най-активните писатели по градове, но резултати няма да обявявам. Специални "мерсажи" на Христо от Владиславово. Пичът ни е написал едно страхотно писмо с предложение за лого и мото на списанието, и ни е изпратил свои скици - разкошни са. Най-важната засега задача пред нас Ицо, е да си стъпим на краката, боя се, че все още не сме в състояние да реализираме тоновете идеи, с които ни затрупа. Бъдещето обаче е пред нас, нали?

Когато пристигна писмото на Боян Николов в редакцията настана малка лудница. Всеки искаше веднага да го прочете. Ще си позволя един цитат: "Когато ме напускаше жена ми, като една от причините каза, че обичам компютъра повече от нея. Сега си намерих друга, която е по-запалена и от мен, и върти WarCraft II до ранни зори". Бояне, бракът ти виси на цъфнал косъм. Преди да сте се изпобили, за правото кой да стои пред компютъра, най-добре вземи още един и разцъквайте в мрежа.

Много ни изльска черупката с това за добрата журналистическа работа. Сред нас няма ни един висшист, камо ли пък журналист. "Царете" много се трогнаха от това, което написа за тях.

Писмото, с което ще завърша, е на една наша читателка от Пловдив, в която вече всички сме платонично влюбени (дано жена ми да не го прочете) ;). Деси, ти си ни написала най-милото писмо, което сме получавали. Нямам думи, с които да ти благодаря. Повярвай съвсем обикновени сме, дори и не сме чак толкова интересни, колкото ти се струваме. Това, което ни помага да надскочим себе си на страниците на списанието, е единствено любовта към точно тази работа. Та нали на нея - любовта - се крепи светът. Това е разковничето - ние не изпълняваме поръчки, не работим на заплата, и над главите ни не висят шефове. Дори не сме професионалисти. Работим заради себе си и заради удоволствието, което ни доставя сбъдването на мечтите ни. Не зная дали ще можем да сме заедно дълги години. Не съм сигурен дори, дали съдбата няма да ни извърти един от нейните мръсни номерца, а животът да ни здъвче и изплюе в канавката, но се надявам това да не се случи. Както и да е, нека не гадаем в бъдещето, по-важното е, че сме тук и сега, и че ни е добре заедно...

Freeman

късметлиите от Анкетата в бр.3 са:

PHILIP K. DICK'S UBIK

Мартин Георгиев Павлов
гр. Бургас, ЖК"Лазур", бл.3, вх.А, ет.8

DREAMS TO REALITY

Радослав Василев Христов
гр. София, ЖК"Западен парк", бл.26,ап.8

Специални благодарности за участие в анкетата на:

1. Александър Анастасов гр. София ЖК"Бъкстон" бл.7 вх.А ап.6
2. Александър Божинов Иванов гр. София ЖК"Люлин-10" ул."Орион" бл.113п ет5 ап.19
3. Александър Доганов гр. София ЖК"Х. Димитър" бл.108А ет6 ап.24
4. Александър Петров гр. София ул."Гладстон" 65 А
5. Алекси Савов гр. София ул. "Хайдушко изворче" бл.40 вх.В
6. Апостол Ловчев гр. Пловдив бул."Дунав" 4 ет16 ап.74
7. Асен Христов гр. София ЖК"Люлин-4" бл.411 вх.Б ап.31
8. Борислав Георгиев Георгиев гр. Панагюрище ул."Делчо Спасов" бл.16 вх.Б ет3 ап.5
9. Борислав Минев гр. София ЖК"Дианабад" ул."Буенос Айрес" бл13А вх.Б ап.39
10. Боян Н. Боянов гр. Пловдив ул."Йоаким Груев" 20 ет3
11. Велин Кираджиев гр. София ЖК"Люлин-3" ул."Георги Дражев" 19 бл.329 вх.Г ап.70
12. Венцеслав Стойчев гр. Шумен ВВУАПВО "П. Волов" Е-210
13. Виктор Йорданов Мъжлеков гр. Пловдив под. 32990 2ПРБ, 2ПРР
14. Владимир Николаев Колев гр. Габрово ул."Съзаклятие" 6 ет1
15. Владимир Стефанов гр. Силистра ул."Седми септември" бл.3 ет2 ап.3
16. Георги Матеев Матеев гр. Пловдив ул. "Крайречна" 40 бл.4055 вх.А ап.24 ет8
17. Георги Смилев гр. Благоевград ул. "Крали Марко" 6 вх.Б ет2 ап.3
18. Г-н Никой гр. Добрич
19. Д. Донев гр. Сливен "Сини камъни" 26 вх.А ап.24
20. Даниел Милков Славов гр. Пловдив ЖК"Тракия" бл.10 вх.Б
21. Делян Донев гр. Сливен ЖК"Сини камъни" бл.26 вх.А ап.27
22. Диан Петров Гаванаров гр. Ямбол ул. " Гр. Игнатиев" бл.68 вх.Б ап.30
23. Димитър Гигов гр. Пловдив бул."В. Априлов" 127
24. Димитър Динев гр. Ямбол ул."Цар Самуил" 7 вх.Б ап.13
25. Димитър Илиев гр. Стара Загора ул."Кн. Борис I" 126 ап.23
26. Димитър Казаков гр. Варна ул. "Цар Освободител" 67 вх.А
27. Димитър Св. Иванов гр. Русе кв."Чародейка" бл.116 вх.Б ет3
28. Добрин Р. Коларов гр. София ЖК"Люлин" бл.371 ап.4
29. Добромир Танев гр. Силистра ул."Добрич" 72 вх.Б ап.12
30. Драгомир Георгиев гр. Бургас
31. Драгомир Зарев гр. София ул."Кирил и Методий" 88 вх.А
32. Евгени Чолаков гр. Пловдив ул."Босилек" 11
33. Емил Дафинов гр. Варна пк.211
34. Емил Орлинов Добринов гр. Варна ул. "Мадара" 30 бл.6 ап.49
35. Захари Винаров гр. София ул."Сребърна" 5 вх.В ет4 ап.23
36. Ивайло Валентинов гр. Видин ЖК"Гео Милев" бл.26 вх.Б ет4 ап.8
37. Ивайло Йорданов Вощинаров гр. София ЖК"Надежда-II" бл.258 ет13 ап.77
38. Иван Генов Венков гр. Русе ЖК"Здравец" ул. "Родопи" 2 бл."Бабуна Планина" вх.Б ет1
39. Иван Георгиев гр. Бургас ул."Георги Кирков" 32 ет4
40. Иван Димитров Динев гр. София ЖК"Кр. Поляна" ул."Ат. Кирчев" бл.8 вх.А ап.52
41. Иван Иванов Белишки гр. Плевен ул."Дойран" 80 бл."Венера" ет5 ап.23
42. Иван Илиев Станков гр. Асеновград ул."Акация" 11
43. Иван Любенов гр. София ул."Вихрен" 34 "Калиман РТ"- ООД
44. Иван Парашкевов гр. Русе "Мостова" 9а ет2 ап.9
45. Илия Петров Киров гр. Пловдив бул. "6 Септември" 214 ет2 ап.5
46. Йонко Тенев Йовчев гр. Нова Загора ул."К. Фотинов" 3 вх.Б ет1 ап2
47. Кръстьо Мицин гр.Велинград ул."Първи май" 17
48. КТВ "FALKON" гр. Тетевен пк.131
49. Любомир Жерков гр. София пк.267
50. Марин Светозаров Маринов гр. Велико Търново ул."Оборище" 2 ет8 ап.32
51. Мариян Стоев гр.София ЖК"Младост-1" бл.70 вх.8 ап.5
52. Мартин Георгиев Павлов гр. Бургас, ЖК"Лазур", бл.3, вх.А, ет.8
53. Мартин Еньов Ангелов гр. София ЖК"Дружба" бл.13 вх.Д ап.95
54. Мирослав Каратанев гр. Пловдив ЖК"Тракия" бл.49 вх.А ет7
55. Никола Красимиров гр. Варна ул."Страхил воевода" 12 ап12 ет4
56. Никола Л. Лардев гр. Видин ул."Св.св. Кирил и Методий" бл.18 вх.В ап.12
57. Николай Иванов Колев гр. Шабла ул."Търновска" 5
58. Олег Атанасов Иванов гр. София кв."Надежда-I" бл.134 вх.А ет6 ап.24
59. Павел Атанасов Вълканов гр. Разград ул."Ст. Николица" 6 вх.А ап.5
60. Панайот Дечев Таргов гр. Пловдив ул."П. Д. Петков" 64
61. Петър Миролюбов Маринов гр. Козлодуй ЖК" 3 юг" бл.12А вх.Б ап.16
62. Петьо Георгиев Петков гр. Левски ул."Хан Аспарух" 1 бл."Бузлуджа" вх.В ап.1
63. Пламен Иванов Ивянов гр. Средец ул."Х. Димитър" 2
64. Радослав Киров гр. София ЖК"Люлин" бл437 ап.10
65. Радослав Василев Христов гр. София ЖК"Западен парк" бл26 вх.2 ап.8
66. Радослав Радев гр. Цар Калоян ул."Добруджа" 45
67. Росен Александров Александров гр. Плевен ул."Дойран" 13 ет4 ап.11
68. Светлозар Динков Енчев гр. Стара Загора кв."3-те чучура" -север бл.69 вх.А ап.26
69. Светозар Йорданов Стоянов гр. Плевен ул."Шипка" 5
70. Свилен Д. Терзиев гр. Варна ул."Явор" бл.5 вх.В ап.21 ет3
71. Славейко Христов Николов гр. Казанлък кв."В. Левски" бл.1 вх.4 ап.31
72. Сребро Иванов Тахчиев гр. Пловдив ул."Д-р Чомаков" 5
73. Станимир Веселинов Попов гр. Стара Загора бул."Славянски" 17 вх.А ап.13
74. Станислав Георгиев Делчев гр. Варна ЖК"Младост" бл.145 вх.4
75. Стефан Начков Тоцев гр. Плевен ул. "Сергей Румянцев" 6 вх.А ап.1
76. Христо Г. Ненчев гр. Варна кв."Владиславово-2" бл.224 вх.А ет1 ап.1
77. Христо Здравков гр. Етрополе ул."Д. Благоев" 18
78. Цветан Пламенов Белчев гр. Варна ул."Клокотница" вх.11 ет1 ап.132
79. Юлиян Радев гр. Трявна ул. " Симеон Цонев" 6
80. Ясен Любенов Турсинов гр. София

от счетоводни системи до графични станции !

СКИЗ™ компютри

надеждна техника за сериозен бизнес

от дискети до SCSI дискове!

от 14" P/W до 21" SVGA професионални монитори!

от ESS до Turttle Beach сауна карти!

...от най-малкото до най-мощното!

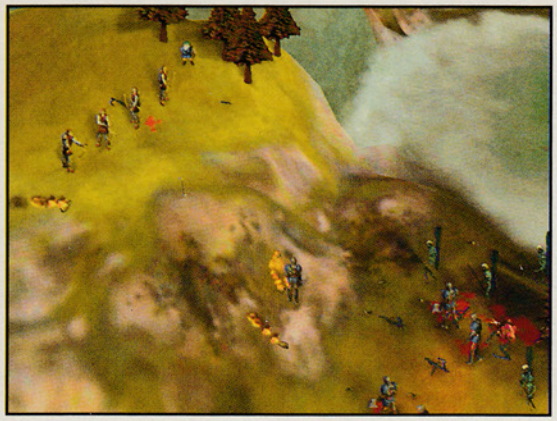
компютри, периферия, консумативи, аксесоари...

тел. (02) 981 24 69

http://skiz.aster.net / e-mail: skiz@aster.net

Поради големият интерес от страна на нашите читатели решихме да направим един мно-о-о-о-го предварителен преглед на Myth II: The Soulblighter. Информацията за тази игра е доста оскъдна и ни костваше доста усилия и време да съберем дори тези няколко реда.

Историята на играта се върти около единият от Деветте: Soulbligther. Действието се развива около 60 години след Myth: The Fallen Lords. След като успя да избяга в първата част, Soulblighter се завръща и отново настават тежки времена за поданиците на Alric. Но момчетата от Bungie загатват, че нещата няма да са толкова прости. Носят се слухове за някаква трета сила, която ще излезе на сцената, принуждавайки ви да обедините сили с неочаквани и нечестиви съюзници (може би със самият Soulblighter), за да оцелеете. Може би новият враг ще бъдат мистериозните Myrkridia, за които само се загатна в Myth. Но както вече казах, развитието на играта е все още в доста ранен етап и конкретна информация за фабулата липсва.



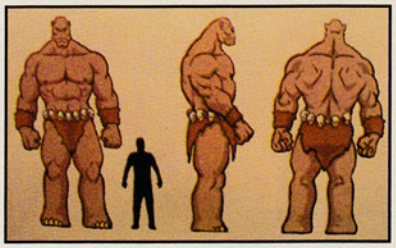
За сметка на това се докопахме до някои от новостите във Myth II, както и някои от новите единици.

Ето някои от новинките в играта:

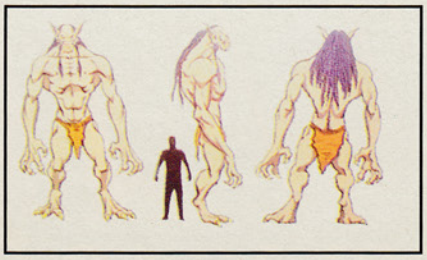
- анимирани 3D модели - воденици, подвижни мостове и др;
- удвоен брои анимации за всяка единица;
- поддръжка на множество резолюции, така че няма да се ограничавате с 640X480;
- процеса по зареждане на нивата е значително ускорен;
- изключително детайлен и гладък терен;
- "жива" заобикаляща среда - рибки които плуват и подскачат във водата, птички, катерички и пиленца ... които можете да взривявате!
- 3D огън, които изгаря терена и нанася щети на войските! Не позволявайте огнените стрели на врага да разделят войската ви.
- ускорено темпо на игра, подобрено предвижване на единиците, подобрени формации и възможност за въртенето им чрез стрелките; възможност за постоянни формации, като редът на единиците се запазва дори по време на движение;

Това са само част от новостите във играта.

Пълна информация за всички подобрения и нововъведения, както и подробен преглед на Myth II ще ви предложим веднага, щом съберем достатъчно информация. Засега можем да ви предложим списък на някои от единиците в играта.



Trow



Feeb

Добрите	Лошите
Heron	Pretas
Berserk	Maul
Lady Zerk	Warlock
Dwarf	Trog
Human Archers	Feeb
Dwarven Pathfinder	Thrall
Stygian Knights	Trow
Avatara	Ghol

Whisper

Black&White

Производител: Lionhead Studios
Категория: RTS
Разпространител: не се знае
Дата на излизане: средата на '99

Eden е чудно място.

Не просто "приятно местенце", а цветуща земя, покрита с тучни ливади от екзотична флора. Прелестите на природата са видни навсякъде. Ако сравним този свят със най-прекрасната градина с рози на света, то тя ще изглежда като... е, като чернобяла.

Може би защото живеят в идилия, в хармония със заобикалящите ги природни красоти, жителите на Eden са една доволна шайка. Местният ландшафт е доизпъстрен от селца, чиито жители с усмивка и леки сърца са се захванали с ежедневните си дела. Любопитното е, че много от племената, населяващи Eden са ни вече познати - ацтеки, японци, индианци, тибетци, гърци, зулуси.Това са само част от цивилизациите, които ще намерите тук. И всички те се разбират и се отнасят един към друг с почтеност и уважение. За разлика от нашия свят, между-племенните вражди са непознати.

На кратко, не говорим за Рая. Говорим за Рая на квадрат. Седмото небе. Утопия на n-та степен. Болка, мизерия, бедност... тези понятия са непознати в Eden. Всичко е перфектно. Докато се случва едно събитие, което променя всичко.

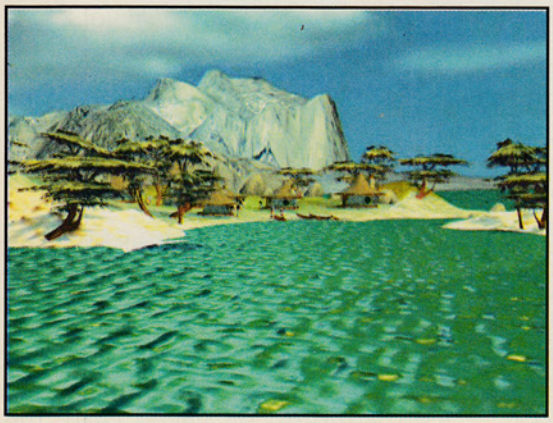
Човешките превъплъщения в Black&White

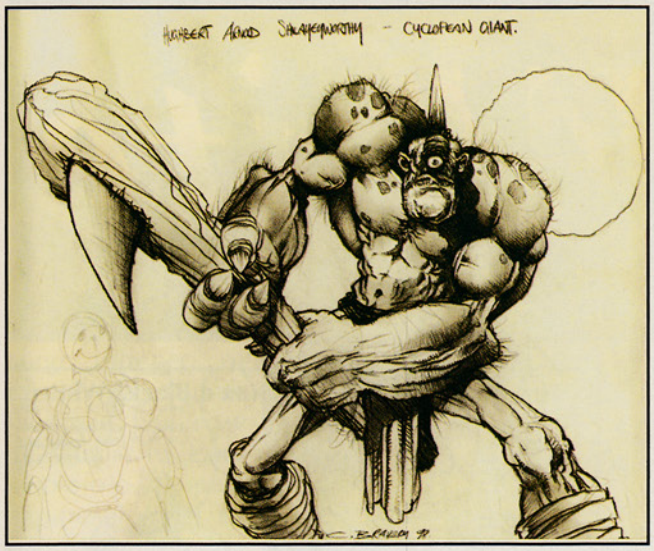
Идваш ТИ !

Естествено младите магьосници (ти си един от тях) не могат да бъдат обвинявани за отношението им към невинните жители на Eden. Всъщност точно такова поведение трябва да се очаква. Както малко дете гледа колонията на мравките, щъкащи насам-натам, така и младите божества се отнасят към местните жители - с любопитство.

Нашето дете, например, вижда група мравчици да се мъчат да пренесат парче храна до мравуняка. Той може да вземе парченцето и да го остави точно до мравуняка, като спести на мравките часове мъки. А малко по-късно, без особена причина, той просто стъпква същите тези мравки, умишлено причинявайки смъртта на стотици. Защото за детето понятията добро и зло, милосърдия и жестокост просто не означават нищо. То просто се забавлява с гадинките.

По същият начин магьосниците пристигнаха в Eden и бяха удивени от жителите му. От огромните си цитадели, построени в далечните краища на земята, те използваха уменията си, за да плашат, радват и помагат на Eden-ци. Някои магьосници са внимателни със смърт-





ните, като ги защитават и им изпращат облаци, заредени с целебни елексири за да ги лекуват. Други пък се забавляват, като всяват смут сред тях и изпращат болести и зли създания да тровят живота им.

Но ето я и уловката. Има едно нещо, от което магьосниците се нуждаят. И то е в ръцете на местните жители. Силата на всеки магьосник се захранва изключително и само от вярата, натрупана измежду смъртните. Когато Eden-ци боготворят своите "господари", те увеличават мощта им. А ако ги зарежат, магьосниците остават безсилни.

Също така магьосниците установиха, че поклонниците им доста се различават един от друг. Вярата на Египтяните дава достъп до мощни магии за строеж; Тибетските племена предлагат магии на духа; Зулусите дават бойни магии... "Боговете" откриха и още нещо в новият си дом.

Откриха се един друг.

В началото те мислеха, че са сами в Eden. Те смятаха, че са господари на целият този свят. Осъзнаването на горчивата истина дойде на всеки от тях като студен душ.

Бидейки горда и арогантна пасмина, препирните и враждите между тях станаха неизбежни. Те скоро прераснаха в открити конфликти. В резултат на това, безпомощните Eden-ци, които до този момент живееха в мир и хармония, станаха пионки в епичните магически битки на магьосниците. Щом се задаваха неприятности, повелителят им ги свикваше в цитаделата си и изискваше от тях да изпълняват боготворителните ритуали. Тези ритуали осигуряваха есенцията, необходима за захранване на мощните магии, гърмящи и святкащи из небесата на Eden.

Ако младите магьосници гледаха на Eden-ци, както нашето дете гледа мравешката колония, то Титаните, които те създаваха, бяха еквивалент на вярното куче на човешкото дете. Отгледани от местните животи, тези могъщи магически създания се извисяваха над пейзажа, всявайки страх в сърцата на смъртните.

Под въздействието на магията на боговете, овца, крава, птичка и дори дърво, преминаваха през невероятна трансформация, превръщайки се в гротескни създания, растящи с невероятни темпове. Те ставаха исполини.

Магьосниците се грижеха и обучаваха техните любимци, като им отделяха много любов и внимание, учейки ги на собственото си поведение. Някои от Титаните предизвикваха ужас сред Eden-ци, докато се носеха из земите и се хранеха с местните жители. Други се притичваха на помощ на всички жители, боготворящи господарите им, като им помагаха със строежите, пазеха ги от опасни същества и др.

Неизбежно бе и Титаните да бъдат въвлечени в битките между боговете, тъй като вярното куче ще защитава господаря от нападатели. Когато Титаните се подготвяха за битка, бе забелязан любопитен феномен. Тези огромни създания нямаха нужда от подкрепата на Eden-ци, за да правят магии. Тяхната сила идваше от вътре.

Заключенията веднага бяха направени от магьосниците от Eden. Тези Титани ще бъдат наймощните оръжия в борбата за надмощие. В тях ще се крие ключът към успеха.

Всичко е ясно. Ясно, като Черно и Бяло.

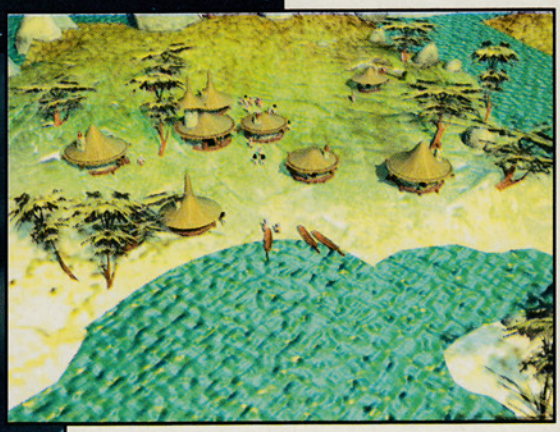
Това, дами и господа, е най-новата продукция на "лудият гений" Peter Molineaux. След като напусна Bullfrog, той основа фирмата Lionhead Studios, чийто първи проект е Black&White. Играта бе представена на E3, но само пред подбрана публика, така че доста малко информация има на този етап. В общи линии би трябвало да ви е станало ясно за какво става на въпрос от горното изложение.

По специалното в това заглавие са някои революционни нововъведения, които са напълно в стила на г-н Molineaux.

Първото от тях е изкуственият интелект на персонажите. Абсолютно всяко създание ще си има собствен "разум". Докато наблюдавате жителите на някое село, ще

установите че те водят съвсем нормален живот, обхващащ всички аспекти на ежедневието. Те не само ще орат, сеят, жънат, ходят за риба, но ще ходят на гости на приятели, ще играят игри, ще се влюбват, ще се женят...

В голяма степен това важи и за вашият "домашен любимец". Всъщност отглеждането на това създание ще представлява нещо като отглеждане на дете (макар и да не ми се иска, но не мога да изхвърля от съзнанието си омразната думичка "Тамагочи"). Ако сте поклонник на тъмната магия, вашето дете ще бъде зло и уродливо създание, което ще всява срах у поклонниците ви. Ако пък сте на страната на светлината, вашето "ангелче" ще се радва на почит и уважение сред подчинените ви племена. Ще трябва да напътствате "отрочето" си във всяко негово действие. Ако сгреши ще трябва да го накажете, а ако е добро да го възнаградите. Например "детето" е гладно и отскача до съседното село за бърза закуска. Ако се натъпче с хора от племето на противника ви, може би ще е хубаво да го наградите. Но ако дъвче вашите поклонници, хубаво да му теглите един тупаник. С течение на времето гадината ще се научи кое му е позволено да върши и кое не.



Другото ново нещо в играта е интерфейсът или по-скоро липсата на такъв. Поне не в традиционният смисъл на това понятие. Няма да намерите иконки или бутони. Всичко става чрез манипулиране на обекти и сгради от играта. За подготовката на някоя магия ще трябва да използвате някои тотеми от селото на вашите поклонници и след това да задвижите мишките в определен ред, за да я направите.

Използването на магията е третият революционен момент в играта, при това в два аспекта. Магиите, насочени срещу вас могат да се предвиждат. Така винаги ще имате възможност да реагирате и да направите контра-магия. Вторият аспект е свързан с нова технология, разработена от Lionhead. Тя се нарича "Gesture Recognition" и ви позволява да правите магии чрез определени движения на мишката. За да направите Firewall например, ще трябва да завъртите мишката в кръг. Ако искате Lightning ще трябва да извършите зигзагообразни движения. По предвижването на мишката engine ще усеща вида магия и в зависимост от умелото ви изпълнение, ще преценява и силата й.

Заобикалящият ви свят в играта ще бъда отражение на вашия магьосник. Ако сте лош, дърветата ще бъдат черни и сбръчкани, зелениината ще изсъхне, а цитаделата ви ще бъде мрачна и зловеща. Вашите поклонници ще ви почитат, защото се страхуват от вас. Но ако сте добър и мил господар, всичко около вас ще цъфти и ще зеленее, а цитаделата ви ще е като от приказките (отврат!). А щастливите ви поклонници ще изпълняват всяка ваша заповед с готовност.

Самата игра ще бъде нещо като персонален тест за играча. В крайна сметка на екрана на компютъра ще се види що за човек сте.

Black&White е много амбициозен проект, който има всички изгледи на въведе нови стандарти в игралният жанр. Очаква се някъде през 1999 година, но кога точно....!

Whisper

TZAR
THE BURDEN OF THE CROWN

TZAR- ИСТОРИЯТА

Една от болестите разяждащи нацията като цяло е липсата на чуство за национална принадлежност и гордост у нашего брата. То, как ли и да се гордееш, че си българин, когато и футболистите, и волейболистите ни, оставайки верни на древната максима "Всяко чудо за три дни" предадоха и последната твърдина на поразклатеното ни самочуствие, посявайки в душите ни примирение с посредствеността си. Но...! В морето от потискаща сивота, понякога се пръква за живот нещо, което ни изважда от транса на безхаберието и оцветява дните ни, нещо, което ни кара да се чустваме добре като българи, и което ни подсеща, че е крайно време да поизбършем праха от задрямалото ни национално достойнство и да го ударим на чест и удари по гърдите. Отново ще говорим за TZAR - не защото се чудим с какво да си пълним страниците, а защото думите никога няма да стигнат, за да благодарим на тези момчета за смелостта да творят, в тази все още ненормална държава. Днес ще ви разкажем историята на TZAR.

Идеята се заражда в главата на Веселин Ханджиев дълги години преди изобщо да може и да се помисли за реализацията й. Когато той и колегите му успяват да убедят себе си и висшестоящите в изпълнимостта на едно подобно начинание, се впускат в пълна скорост в "атака"... Когато "атака"-та най-после приключила след нея останали въодушевление, планове за едно прекрасно бъдеще, празни бирени бутилки....о, да - най-вече....празни бирени бутилки!

На другия ден, когато всеки от тях вече можел да говори за показалеца си в единствено число, реалността се надигнала и здраво треснала ентусиастите по главите. В Хемимонт действително всички са прекрасни програмисти (отново ще напомня, че engine-ът, заради когото са се изгърбили Весо, Олег и Ото е изцяло авторски), но за една игра се иска много, много повече. Голата идея трябва да се облече в сценарий, а образите, героите, градовете, расите да оживеят в нечие развихрено въображение, от там върху белия лист, а после и върху екрана на монитора. Цял един нов, уникален свят трябва да бъде сътворен и събуден за живот!!!

В Хемимонт решили, че това ще им дойде твърде много, и че ще се наложи да се доверят на професионалисти. Тук малко ще пришпоря времето и няма да се спирам подробно на обявените конкурси, и на това как кандидатите отпадали един след друг поради "неможене". Това продължило докато СЪДБАТА, най-после се смилила и на улицата на TZAR плиснало ярко слънце.

И така през есента на 1997-а, Хемимонт и Юрапел започват съвместна работа по първата мащабна българска RTS игра. Юрапел се включва в битката със своите сценаристи, дизайнери, аниматори, художници и музикалното си ухо. Честно казано, когато за първи път влязох в офисите на фирмата, бях приятно шокиран от европейското звучене на интериора и атмосферата, царящи там. Елегантната и стерилна, но определено творческа обстановка с цялата необходима за върхови постижения техника и куп млади хора, изглеждащи адски компетентно. От всичко и всички лъхаше точно този професионализъм и качество, който е необходим за начинание от подобна величина. Но нека караме поред. Ето какво сподели в един от приятните ни разговори Ники Луканов: "И"еята беше много заразителна и всички се амбицирахме да докажем своите способности. Е, скоро голият ентусиазъм отстъпи пред тежката (но приятна де-смее се) работа и перспективата от поне едногодишна хамалогия пред компютрите. Оказа се, че изработката на една игра не отстъпва по нищо на прокарването на софийското метро или решаването на израелско-арабския конфликт!"- пичът отново ми се ухилва насреща и явно страшно се кефи на остроумието си. Нямам нищо против и някой друг да е остроумен, ако това ще ми помогне да си напиша статията. Мераците на участниците в проекта за морски ваканции, среднощни турове из клубовете и други забавления (дай Боже всекиму) са безвъзвратно прецакани от сроковете за изработка на отделните компоненти на TZAR.

Първата стъпка е написването на сценария и с него се нагърбва Ники, подпомаган, къде активно, къде не от Веселин Ханджиев. Началото е сложено с един лист ситно напечатан текст, където се разказва за героични времена и велики личности. "Девети-десети век е епоха, в която хората разчитат преди всичко на личните си умения и качества. Естественият подбор е основния закон, а оцеляването - висше благо"- разказва Ники.

"Кръстоносци" на Сенкевич, "Сблъсък" на Стивън Кинг, "Смело сърце" с Мел Гибсън, целият Тери Пратчет, Христоматия на средните векове и още стотици страници и минути пред видеото лежат в основата на сюжета. Юрапелският шегаджия отново не може да се сдържи: "Изработката на ориги-

нален сценарий за компютърна игра с участващи в нея три раси и четири различни пътя на развитие спокойно може да се сравни с написването на "Тримата мускетари" в три варианта - веднъж през погледа на мускетарите, веднъж от гледната точка на кардинал дьо Ришельо и най-накрая анализиран от китайският мандарин Мао Дзу V. След време с Весо спокойно можем да четем лекции в катедрата по средновековна история в СУ." - естествено, отново преброявам 32 зъба.

Историята на играта, макар да се разработва първа, получава реализация последна - прибавят се и отпадат персонажи, сценарият постоянно се актуализира и дооправя. Новото се изразява в трите алтернативи за завършване на отделните мисии. Освен победа или загуба, ще съществува и вариант за продължаване на играта дори при неуспех, но при запазване на минимални ресурси. Това ще усложни задачата ви в следващото ниво, но няма да предопредели изхода на играта като цяло.

Лека-полека стигнахме и до най-интересния, поне за мен, етап от създаването една игра - изработката на картинките и анимациите.

Този Сизифов товар се стоварва върху плещите на Росен и Тео от Юрапел, които наред с добрата си физика (за разлика от сякаш недоносените или пък разплути от заседяване пред монитора очилати компютърни келеши в Америка - е на т`ва пичове му се вика "национално самосъзнание"!!!), притежават и съответната интелектуална мускулатура, подплатена с безспорен талант, за да се заемат с тежката задача. На по-късен етап в проекта се включват Хемимонтското дуо - Роси и Боряна, както и Слав и Геле от Юрапел. И тъй, родната олимпийска надежда в дисциплината "Зачервени от недоспиване очи" Росен Манчев започва да бълва художествена продукция, която Тео облича в 3D обвивка. С помощта на чести консултации и дискусии с приятелите си от Хемимонт двамата step by step изграждат скелета на TZAR. Напредъкът е бавен, но за сметка на това мъчителен. Нещата значително се облекчават, когато на помощ пристигат и останалите от бандата. Когато говорим за това, ми се ще да си дадете ясна представа за колосалния обем от работа, която трябва да се отхвърли. Създаване на терени, различни сгради за всяка от расите, различно облекло за всяка от расите; отделните герои също трябва да се индивидуализират - ръст, телосложение, походка. Всичко това, както и разните му там видове кораби, катапулти, мостове и всякакви други джаджи от Тъмното Средновековие получават своята виртуална материализация изпод срънните пръсти на дизайнерския екип. Работи се на лицензирано 3D студио, на което не искам да зная цената, че напоследък и без това ме мъчи адска мигрена.. Пълният реализъм е задължителен за всеки елемент (поне така ме увериха), който се създава. Отделните движения на стрелците, мечоносците и пр. се заснемат на блубокс с високоскоростна камера и се програмират в персонажите - тенаистина ходят, копаят, секат, бият се, стрелят, яздят без да създават впечатление, че са оживели зомбита в третокласна холивудска продукция или редовни клиенти на ортопедията в Горна баня.

Звукът! За Бога братя - КУПУВАЙТЕ!!!, когато и ако изобщо излезе саундтракът към TZAR, защото е маниашки. Именно това е един от секретите отварящи "палатката" (а не патката!!!:)) към удоволствието. Музиката и звуковите ефекти са специално композирани от световно неизвестния (но повярвайте това е само времено състояние на нещата) Кирил Петрушев-Бъсти в звукозаписното студио на Юрапел. После те отиват при Юлиян в Хемимонт, който пише целия Saund & Music engine на TZAR. Бъсти отправя предизвикателство към всички стилове и жанрове, но най-хубавото е, че в много моменти саундът звучи определено български.

Отделно при игра, птички, рекички, ветрове и болезнени писъци, носят атмосферата на нещо наистина случващо се. Напълно в крак със световните тенденции и в TZAR звукът ще заглъхва с отдалечаването ви от кликнатия герой.

В края на този кратичък разказ, няколко думи и за съпортните филмчета, въвеждащи и водещи ви из действието. Освен с всичко останало, в Юрапел се занимават и с това. Работата по тях се изпълнява от аниматори и режисьори, които се опират не толкова на натрупан опит, колкото на мерак и умения. Действа се професионално и съвестно, а процесът преминава през етапи като за истински филм: идея, изработка на сториборд, заснемане и анимиране, монтаж и както се изразява Ники - филмчетата се очертават като потенциални кандидати за Оскар, при положение, че се въведе и категория "Компютърен филм". Може би този път майтапчията има право - дано да е така.....

Freeman

TZAR

THE BURDEN OF THE CROWN

SHINY

В редакцията на списанието отдавна се каним да подхванем специална рубрика, в която да ви запознаем с някои от по-малките компании за компютърни игри, които дръзват да мерят сили в неравния двубой с такива мастодонти като Blizzard, Sierra, Lucas Arts, Activision, Microprose и др. Не бих могъл да кажа, дали идеята ще намери своята реализация, но тя дотолкова ни допадна, че ще се опитаме поне от време на време да пускаме по някоя такава статия. И ако съществува изобщо компания, която да заслужава едно подобно усилие, то тя може да е само една - SHINY. Първият ми допир с магията на Shiny, беше под формата на един невероятно симпатичен, дългнест и странен тип със смешна глава и идиотски маратонки. Тогава все още имах конзола и понякога с удоволствие разцъквах разни игрички за разтоварване. Разбира се става въпрос за Earthworm Jim. Още тогава проблеснаха и първите искри на една наистина голяма любов, на която не изневерявам и до днес. Още помня деня, в който, от Славейков си купих двата дългоочаквани хита - MDK и Diablo. Познайте - прибрах се и първото, което веднага пуснах бе MDK. Макар, че днес с ръка на сърцето ще кажа: Diablo е феноменална, тогава я използвах главно за отмора между напрегнатите мисии. И тъй като за една компания най-показателни са игрите, които създава, само с няколко думи ще се спра на MDK. Все още никой не е направил нещо, което поне да се доближи до тази игра. Това, което Shiny доказаха с MurderDeathKill бе, че абсолютното новаторство не е утопия. MDK е уникална във всяко едно отношение и пред него не вървят никакви Tomb Rider-и и прочие. Футуристичен свят пресъздаден с неправдоподобна детайлност, непресекващата фантазия на авторите дарява всяко едно незначително ниво със свой собствен облик и обаяние, абсолютно нестандартни идеи по отношение на героите и тяхното поведение, бликащ и неподправен хумор, създания, за които не бихте се сетили и в най-наркотизираните си сънища и още, и още... Дори и днес, година-две след излизане на играта, има неща, които ще видите само там. Това доказва само едно - при тия типове лимит за фантазията не съществува и границата на въображението клони към безкрайност. На графиката на играта няма да се спирам подробно, само ще кажа, че до ден днешен не съм виждал по плавни движения на главния герой. Не забравяйте - играта излезе преди повече от година и седем месеца! Но стига за това - да обърнем поглед към компанията, към нейното настоящо и близко бъдеще. Седалището на Shiny се намира в Канзас. Ако спрем до тук, всеки може би ще си представи лъскавите и просторни офиси на голяма сграда, чистота, приветливост. Компютърни отдели с размера на баскетболно игрище, широки и удобни бюра (в комплект с подобаващите анатомични столове), зад които се трудят очилати програмисти и художници с вид на преуспели юпита, тихият шепот на климатиците и нежния аромат на освежители за въздух. Красота, естетика, спокойна и творческа атмосфера...?

АБЕ, Я СЛЕЗТЕ НА ЗЕМЯТА БЕ КОПЕЛЕТА, ТОВА ДА НЕ ВИ Е MICROSOFT!!!

Нищо такова няма да видите. Местенцето, където се помещава офисът на Shiny Entertainment е като вратата на хладилникът ви в къщи, с която родителите ви са толкова горди. Целите стени са покрити с портрети и рисунки от феновете на компанията по целия свят. Изпратените послания, посветени на Earthworm Jim - най-необичайния супер герой, варират от малки шедьоври до немарливи драсканици. Те изобразяват любимецът на Shiny във всякакви ситуации: почивайки си вкъщи, играейки карти, обръщайки някоя и друга чашка студено пиво, както и такива шантави произведения на изкуството, на които той е обесен или пък си подава главата от носната лигавица на някакъв тип и т.н.

Повече от всичко тази своеобразна мозайка е един вид заветно послание към необикновеният и широко популярен

стил на Shiny, който си остава такъв, независимо, че списъкът със заглавията на компанията не е никак дълъг - Earthworm Jim и MDK. Щорите са изцяло спуснати и стаята е затъмнена. Повечето от членовете на екипа имат дълги, несресани коси, а много от тях са облечени в черни дрехи. Хипария до шия. Дрехите за пране на някого висят

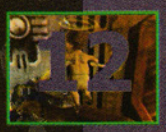
размъкнати от чекмедже. Стените са облепени с тъмни постери: има такива, изобразяващи научно фантастични пейзажи, редом с H.R.Giger календар и оранжеви(!!!) тапети. Космат паяк седи кротко в стъклен аквариум върху едно от бюрата. Скорпионът вече няма да го видите защото е умрял наскоро. Цари кротка ексцентричност и умерена анархия.

Това е настоящето на Shiny. А бъдещето!?

Бъдещето на една компания от подобен род винаги е пряко свързано с игрите, които прави.

Народната мъдрост казва: "На каквото си постелеш, на това ще легнеш". А Shiny ще се изтегне на нещо меко, уверявам ви в това. Храна за тази ми увереност е всичко онова, което видях и прочетох за новите проекти на шантавите типове. Компанията подготвя четири нови заглавия, неотстъпващи на традиционният за нея смел и дързък стил, с които скоро ще атакува пазара - Messiah, Wild 9, Sacrifice и Stunt R.C. Copter. На последните две няма да се спирам защото информацията за тях е повече от оскъдна, но ще ви поразкажа нещичко за сочените като потенциални хитове и разбивачи на рекорди по продажби Wild 9 и Messiah.

Wild 9



За разлика от друг път, когато оставям недостатъците за накрая, този път ще започна от тях. Всъщност той е само един - играта е конзолна. Това само по себе си е трагедия (поне за онези, които нямат конзоли, в това число и аз), тъй като играта ще бъде убиец. Преценете сами - в Wild 9 ще има елементи, заимствани от Tex Avery, George Lucas, Tim Burton и Lewis Carroll. Действието се върти около 9 тинейджъра, които се обединяват срещу зъл повелител, превзел техните светове. Munroe разказва: "Когато ни дойде идеята за играта първото нещо, което си помислихме беше: "Девет играещи персонажа? От това нищо няма да излезе." - за щастие не е бил прав. В Wild 9 играчът контролира главният герой - Wex Major. Един вид футуристичен Крал Артур, Wex се вживява в своята роля като предявява претенции към митичен свещен артефакт.

Едно от оригиналните решения е оръжието на Wex, наречено The Glove and the Rig. Използва се за повдигане и манипулиране на предмети от дистанция, за разрешаване на разни загадки, но машинката има и защитни функции. Тя може да насочи сноп енергийни лъчи, чрез които няма да убиете, но ще можете да повдигнете над земята враговете си и да ги измъчвате. Добре ли ме чухте братлета: ЩЕ МОЖЕТЕ ДА ИЗМЪЧВАТЕ ВРАГОВЕТЕ И ТЕ ЩЕ ПИСКА-А-А-А-АТ. Като вземем предвид факта, че компанията винаги се е отличавала с шантав, но неповторим стил, Wild 9 обещава да бъде платформена игра, за която всеки фен на Earthworm Jim мечтае. Така че вие се пригответе да спасявате вселената, а аз ще събирам пари за нова конзола (ХА-ХА-ХА - е'гати майтапа).

Messiah

Преданията говорят, че последните дни на човечеството ще настъпят, когато бъдат разчупени седемте печата, пазещи хората от директен контакт със силите на Ада и Рая и от самоунищожение. В епичната финална битка крехкият човешки род ще бъде пометен и заличен от лицето на земята. Всичко това предстои някъде далеч във бъдещето...

Но има неща, за които пророците мълчат. В мрачните адски селения се заражда пъклен план. Силите на злото вече са приключили със своите приготовления. Сатаната решава да провокира събитията, като предизвика Апокалипсиса по-рано, надявайки се да наклони везните в своя полза и да спечели битката, докато ангелското войнство е неподготвено. Повелителят на мрака провожда тайно на Земята свой емисар, който да разчупи печатите. Съдбата обикновено не допуска галениците й - пророците, да се компрометират с неверни предсказания и много скоро Небесните сили научават за адската машинация. Цялата ангелска мощ е впрегната в действие в райските биолаборатории. Резултатът е малко херувимче с памперс и с явно неподходящото име Боб, но когато си имате работа с Shiny, нищо не е достатъчно откачено. Боб трябва да намери печатите и да спре унищожението на света, побеждавайки накрая и демона.

И така - бойното поле е избрано, участниците са готови, а краят на света е по-близо отколкото си мислите. Играта може да започне.

В този замисъл проличава гениалността на авторите - ето че и 3D shooter-ите могат да бъдат оригинални и забавни. Боб не носи оръжие, той е просто едно крехко и невинно създание. Той обаче притежава целеустременост и едно много важно качество - може да се вселява в телата на хората и да подчинява душите им на волята си. Освен че по този начин ангелчето мо-

же да се сдобие с уменията и оръжията на обсебения, пред играча се разкрива възможността да подхожда и много нестандартно спрямо гадовете продали душите си на Злото. Боб може да "превземе" (тук много по-подходяща е думата "обладае", но боя се, че звучи твърде двусмислено) тялото на противник и след като вече е вътре, да го прави каквото си ще, и дори да злоупотреби с него. Като например да го подпали, а после бързо да изскочи навън, за да се наслади на гледката. Звучи елементарно, но е по-лесно да се разкаже, отколкото да се приложи на практика. Враговете ще се борят усилено с инвазията на пухкавия сладур и ще се стремят да го държат настрана от себе си. Естествено никой от тях няма просто да си седи и да чака Бобчо да го обсеби. AI-то на Messiah все още е в ранен стадий от развитието си, но от това, което подочух ми потекоха лигите. Страничните герои ще съобразяват реакцията си в зависимост от вас и вашите действия. Например ако стреляте по враговете си, които минават през отворена врата, то другите ще разберат и няма да повторят грешката на другарите си.

Уникалността на играта се обуславя и от факта, че за разлика от "сродните" заглавия, целта не е да намирате все по-мощни и деструктивни пушкала, а в това да откриете подходящия неприятел, когото (циничната ми душичка не може да се стърпи) да обладаете. В тази игра ще ви се наложи да мислите - трябва внимателно да определите, в кого да се всели Боб с цел да изпълните успешно предстоящата задача. Ако ви трябва някой страховито въоръжен здравко ще се наложи да си го намерите, ако искате да полетите, най-добре е да откриете едно от тези създания, които имат устройства за летене или пък направо могат да летят. Има дори и такива подобни на животни твари, които се движат невероятно бързо, но не могат да носят метални оръжия - безценни са за бързо придвижване.

Оръжията! Все пак това е 100 процентов екшън. За тях информацията е малко, но се очаква дизайнерите да ни изненадат яко. Говори се за нещо като харпун, с когото да залепяте противняците по стените като гербови марки върху плик. Е, ще има и няколко стандартни играчки като огнепръскачка и ръчни гранати.

Графиката! Може би най-специалното нещо в Messiah е използваната технология. Engine - ът на играта използва т.н. мозаечна технология, посредством която броят на polygon - ите за всяко същество зависи от това, на какво разстояние се намира то. Използвайки това компютърът сам преизчислява броят на polygon - ите, които са необходими. При всеки случай това ще позволи на Shiny да представя голям брой персонажи едновременно на екрана. Това е така поради т.нар. "процес на деформиране и изчертаване в реално време". Казано с други думи, това означава, че когато процесора на машината ви е по-натоварен (например има много движение по екрана), броя на полигоните в персонажите и заобикалящата ги среда ще намалява. Сега да поясним. Когато няма много действие, вашият герой ще бъде изобразен с невероятно множество полигони, т.е. ще е доста детайлен. Щом започне екшънът, броят им ще намалее. Това по никакъв начин няма да разваля образа на играта. Engine-а е така направен, че когато даден герой е с лице към вас, полигоните, които ще трябва да се "отрежат" ще бъдат от места, които вие няма да виждате, като например гърба на съответния герой. Доста труд се хвърля и над движенията на героите. Разработчиците са наели хора за т.нар. "motion capturing". При този процес по тялото на човек се залепват датчици, които предават към компютъра съответните движения под формата на сигнали. Тези сигнали след това се обработват и се "подават" към съответния персонаж. По този начин всички те ще извършват плавни и естествени движения.

Откъде е дошло вдъхновението за Messiah?

"Отдавна в главите ни се въртяха идеи за нещо подобно" - разказва г-н Rountree от Shiny - "Основата дойде от игра на ужасите от моята колекция. Разбира се тя не беше точно по вкуса на Shiny, затова всички седнахме заедно в залата за конференции. Някой случайно беше донесъл малко херувимче и всички много му се смяхме. Всъщност това се оказа гениалната идея".

Дали е точно така? Е, решете сами за себе си следващата година, когато Messiah залее пазарите.

Freeman

sin

Производител: Ritual
Тип: First Person Shooter
Разпространител: Activision
Дата на излизане: есента на '98

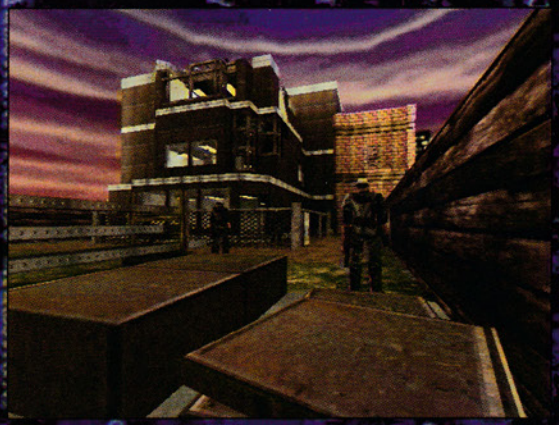
05.12.2035, 02:48 h

Обърнах един двоен бърбън и се хвърлих в кревата, напук на шумотевицата отвън. Май че се свиква с нея, след като поживееш във Freeport. Но тази вечер е по-различно. Не... особено е по-правилната дума. Сигурно това е причината за странният ми сън. Човечев, това беше лудница. Иска ми се да го запиша, но думите ми убягват. А беше толкова истински. В момента в които си свалих очилата и докоснах с длани горящите си клепачи, усетих че това е затишие пред буря. След това припаднах...

... Всичко е тихо, с изключение на слабото "мърморене" на генератора. Бавно излязох от сянката и огледах двете страни на коридора за някаква опасност. Но това не бе рутинна обиколка на района в търсене на U4 дилъри. Това бе война, толкова истинска, колкото и писъците, взривовете и изстрелите, които чувах в далечината.

И тогава усетих притока на адреналин и избухнах. Спуснах се по металния коридор с 1000 години гняв зад гърба си и седем СВ-22 ракети в раницата, по една за всеки живот, които ще отнема през следващият половин час... души, които ще погълна, за да укрепна и стана недосегаем. Докато тичах, облечен в броня и убеждение, познатите звуци на войната се засилиха и ме доведоха до безумна ярост. В този момент писъците станаха непоносими. Щом завих зад ъгъла, попаднах в стая със силна синя светлина. Кръв и парчета плът полепнаха по панталоните ми. Вдясно мярнах разчлененото тяло на войник от службата, но вниманието ми бе привлечено от групата мутанти без лица, въоръжени с пушки, бомби и нокти, които се насочваха към мен ... преследването започна. Бързо се завъртях на 180 градуса и се спуснах назад. След секунди вече бях зад прикритието на някакви сандъци. Открих огън. Четирима паднаха. Време бе да изчезвам оттук. Бързо излязох под гневното небе, с кушуми, свирещи покрай ушите ми. Един ме удари в рамото, но болката бе търпима. Късно разбрах, че съм притиснат, без никакъв изход, освен морето на смъртта - гробище на толкова много бойци. Приклекнах, докато още няколко куршума се впиха в пътта ми. Тъкмо си помислих, че временно съм в безопасност, когато внезапен шум ме накара рязко да се обърна. Три отчаяни създания се насочваха към мен, но тези ... животни... имаха лица. И по тях се четеше уплаха. Дали ме преследваха или бягаха от страха си? Без да разсъждавам много над този проблем, изпратих четири пищящи демона от цевта ми. Три от тях попаднаха в целта си. Макар и победител се задавих от кръвта и плътта, заобикалящи ме и ... умрях. Докато съзнанието бавно ме напускаше, чух женски смях някъде над мен ... сякаш бях част от някакъв експеримент. Събудих се плувнал в студена пот.

Това е затишие пред буря. За бога, това Е затишие пред буря.



02.01.2037, 20:20 h

Честита скапана Нова Година. Минаха едва дни, а аз за малко не пречуках първият си нещастник за '36-а. Това хлапе трябва да беше доста друсано, та да убие ченге само за да му свие колата. И то пред Starck Club. Слава богу, ръцете му трепереха толкова здраво, че куршума му мина на километър от мен. Тъпото парче трябваше да е разбрало, че е песента му е изпята още когато е изпълзяло изпод камъка си. Подгоних "дрогата" в клуба, ала го изгубих сред тълпата. Камерите обаче са го хванали, така че сигурно вече е опандизен. Срязах си крака, когато се подхлъзнах и паднах на пода - човечеТв, навсякъде имаше изпотрошени ампули U4! Май че тия пичове вече не ходят и до тоалетната да се друсат. По дяволите... Мисля, че мъртвият полицай работеше с баща ми навремето. Макферсън или нещо такова. Горкото копеле. Твърде късно пристигнах ...Странно как привикнах да съм от добрите. Спокойно можеше сега аз да се въргалям по улиците, студен, вследствие на свръхдоза. Кой ли би помислил, че ще патрулирам по местата, по които някога вилнеех с бандите. Странно нещо е живота...

22.02.2037, 23:43 h

Тази вечер е една от онези, в които се замисляш: "Как успяха до толкова да се влошат нещата?". Още няма и полунощ, а лудницата започна. Поне три пъти вадих патлака за последния час заради тия нещастници, изкачащи из тъмнината. Двама даже се опитаха да ме тарашат ... доста глупаво от тяхна страна. Ако бяха просто друсани, нямаше толкова да се притеснявам, но

SiN

тия лайна направо ги побъркват. Дори опандизването на Манчини и Конг не успя да забави трафика на U4, макар да съм сигурен, че именно те бяха едни от основните доставчици. Трябваше да пречукам Манчини преди няколко години, когато имах

тази възможност...

13.03.36, 01:10 h

Отново SinTek са в централните новини. Май че са купили още една от големите петролни компании от Близкия Изток за милиарди долари. Тия пичове са навсякъде: химикали, петрол, компютри, фармацевтика, генетика ... Да не повярва човек.

Какво ли не бих дал за една нощ с дъщерят на д-р Sinclair. Страшна е... как се казваше? А, да, Elexis. Elexis SiNclair. Хм...

След като вкусихте малко от ежедневието (по скоро еженощието) на полковник John R. Blade, мисля че си изградихте представа за атмосферата на SiN. Действието в играта се развива някъде след около 40 години. Поради нарастналата престъпност и невъзможността на полицията да се справи с безредиците, няколко охранителни фирми се обединяват и създават HARDCORPS. Начело на новата организация застава полковник John.R. Blade. Постепенно положението в града се нормализира, но проблемите се задълбочават след излизането на пазара на нов наркотик - U4. Особеното при него е, че тези, които го използват постепенно мутират и се деформират. Настоящата задача на п-к Blade (а и на вас) е да открие източника на наркотика и да го елиминира. Повечето следи сочат към Elexis Sinclair - гениална биохимичка и собственичка на SinTEK Industries.

Това в общи линии е фабулата на играта. Това е и една от силните страни на SiN. Въпреки, че е изградена върху engine-а Quake, в този продукт е обърнато много сериозно внимание на SiNgle player-а. Тук сценария играе основна роля. В досегашните (изключвам Unreal) 3D екшъни играта вървеше горе-долу така - убивай, намирай ключове, убивай, отваряй врати, убивай, продължавай нататък, убивай, убивай, убивай ... Момчетата от Ritual са решили да нарушат традициите и са заложили на силен сценарий, който да ви "всмуква" в играта. В SiN дори и нивата няма да са по старт тертип. Вместо да стреляте като улави по всичко, което се движи и просто да отваряте врати, за да продължавате, тук ще трябва да изпълнявате точно определени мисии. Нивата са "свързани" помежду си (както е в повечето предстоящи игри от жанра) и често ще ви се налага да се връщате към предишните, за да изпълните задачите си.

Момчетата от Ritual ще се опитат да създадат една от най-интересните игри, излизали на пазара напоследък. За целта са събрани едни от най-добрите програмисти и дизайнери от щата на 3D екшъна - Тексас. Повечето от тях вечер имат богат опит и са работили над Duke Nukem 3D и Quake. Сега ще прегледаме някои от особеностите на играта:

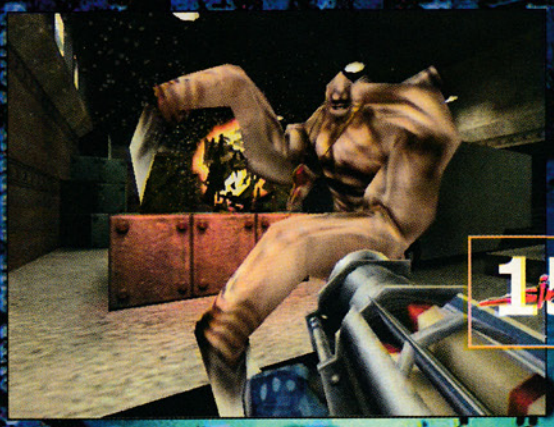
- богатство и разнообразие на мисиите - ще имате възможност да изследвате и да сеете разруха в 6 уникални и вълнуващи "свята" - от урбанистичната атмосфера на Freeport до "спокойният" и тих подводен свят на океана. Всяко едно от 24-те нива ще ви разкрива малка част от цялостната картина;

- мощен изкуствен интелект - ще се изправите срещу AI, които ще ръководи противниците ви така, че ще се чудите дали не играете срещу друг човек. Действията на всички ваши опоненти ще бъдат диктувани от обстановката и моментната ситуация. Ако им нанесете повече поражения, те ще се оттеглят и ще се опитат да се излекуват; ако действате много шумно, гадове от цялото ниво могат да се стекат към вас, а ако изберете потайността може да минете през нивото без да изстреляте един куршум;

- реалистична обстановка - играта е създадена с една единствена цел -

да ви хване за гръкляна и да ви потопи в света на SiN. Дизайна е почерпен изцяло от реалния свят или от близкото бъдеще. През цялата игра ще сте наясно точно къде се намирате. Ще преминете през изоставени сгради, строителна площадка, електроцентрала, язовирна стена и дузина други места, извадени от заобикалящата ни среда. Дизайнерите от Ritual ще ни предложат една изключително интерактивна обстановка с множество действащи машини, опасни капани, стени, които можете да съборите, компютри, които да използвате и още много, много детайли;

- action-based outcomes (ABO) -



SiN

това е един от най-силните козове на Ritual. Развитието на сценария е в пряка зависимост от вашите постъпки. Решенията, които ще взимате в някакъв определен момент ще оказват директно влияние върху хода на играта, а в крайна сметка и върху начина на изпълнение на задачите ви. Всяко ваше действие ще оказва влияние на следващите мисии и може да ви доведе до ситуация, от която няма измъкване. Ще можете например да пробиете дупка в контейнер с химикали, като по този начин лесно и бързо ще се отървете от враговете си на дадено ниво. Но същите тези химикали могат да залеят някое от следващите нива, което доста ще усложни живота ви.

Това в общи линии са основните характеристики на SiN. Но голямата сила на играта е в подробностите. Тук искам да обърна повече внимание на някои от тези детайли. Тъй като ви предлагаме демото на играта, сами ще прецените доколко моите думи са верни.

Едно от най-хубавите неща в 3D екшъна е възможността да трошите и вандализирате всеки елемент на заобикалящата ви среда. В това отношение SiN е доста над конкуренцията. Ако нещо може да бъде счупено, то просто може да бъде счупено. В това число влизат картини, стъкла, парапети, монитори, дори мишките на компютрите. Но чупенето не е единственото нещо, което можете да правите по време на игра. Да вземем например нивото в банката от демоверсията. Можете да използвате банкоматите за да прехвърляте суми от една сметка в друга, а когато се получите достъп до охранителните системи ще можете да "скролвате" по менютата и дори да излезете в DOS, откъдето да задавате различни досовски команди, като DIR, TYPE и др.

Друга забележителност в играта е свързана с битките. Обърнали ли сте внимание на факта, че в Quake и Unreal "смъртните" анимации на враговете ви нямат нищо общо с това къде ги стреляте? В SiN не е така. Тук всички опоненти реагират по различен начин на изстрели, попаднали в главата, тялото, ръцете или краката. Целете някои лошковец в краката и ще ви трябват доста куршуми, докато го убиете. Прицелете се обаче в главата и един изстрел ще му бъде достатъчен. Разработени са и специални текстури, които да отговарят на съответните рани - уцелете някои в ръката и ще видите, че където е раната се вижда кърваво петно и скъсана материя от облеклото му. В Quake след като убиете някой, ако продължите да стреляте в тялото му най-много да го пръснете на парчета. Тук нещата стоят малко по-истински. След като свалите някого, застанете над него и изпразнете пълнителя в тялото му.

След всеки изстрел ще плиска кръв и ако го целите на незасегнато място, отново ще видите как раните никнат по изстиналата му плът.

В SiN се наблюдава и развитие на идеята за бронята като елемент на играта. Вместо да имате една цяла броня, както в досегашните игри, тук ще трябва да събирате отделни компоненти за различните части от тялото ви. Това значи, че ако имате защита на главата, то изстрелите насочени натам няма да са от голяма полза за врага ви, но пък тялото и краката ви остават уязвими.

За оръжията в играта е малко рано да се говори. Все още няма пълна информация за арсенала, които ще ни бъде предложен. Макар и да не изглеждат толкова внушителни като в Quake, наличните в демото пушкала са доста добре нарисувани, а и са доста по-мощни от тези в Unreal. Звуците, които издават съответните оръжия са направо фантастични.

Особено много ме впечатли звукът на снайпера - направо ми настръхват косите от него.

Ще спра дотук с описанието. Тъй като сме ви предоставили демо на играта, след като поиграете малко, ще можете сами за себе си да прецените доколко тази игра ще си заслужава. Но още от сега мога да предвидя двете основни течения в коментарите относно SiN:

1. SiN е отвратителна! Графиката е по-гадна от тази на Unreal и играта е точно като Duke 3D.

и

2. SiN е страхотна! Графиката е по-гадна от тази на Unreal, но играта е точно като Duke 3D.

Тук поне няма да има спорове относно графиката. Действително, SiN не мжо да се сравнява с Unreal, но за много от нас прекрасната графика не е най-важното нещо на света. Самата игра и удоволствието от нея е нещото, на което трябва да се обърне внимание.

От дотук казаното, мога да заключа, че SiN определено не е заглавието, което ще убеди консервативните родители, че компютърните игри влияят положително на децата.

Whisper

DAWN OF WAR

Дата на излизане: декември '98
Категория: RTS
Производител: Illussion Machines
Разпространител: Vigin Interactive

Стратегия в реално време без чуждоземно нашествие? Възможно ли е наистина? Естествено, дори нещо повече. Вървейки срещу течението на обичайната логика Dawn of War няма да завари играчът да хаби време, енергия и изобретателност, трупайки сили заради единствената цел да смаже ядосани извънземни. Тя ще ви пренесе във вихъра на един драматичен праисторически конфликт, където примитивните раси ще се борят с природни сили, динозаври, вулканичен терен и други конкурентни раси. Ще ви срещне с Кроманьонци, Неандерталци и със Сорианци (раса на интелитентни динозаври). Играта няма да ви затормози със създаването на строго специализирани единици изпълняващи специфични задачи, както е в повечето съвременни стратегии. Вместо това, всеки от вашите подопечни ще може да извършва широк спектър от дейности.

Отделният персонаж е съоръжен с комплекс от индивидуални качества и атрибути, включващи сила, скорост, ум, дух и броня. Духът е свързан с това, колко магическа сила може да събере героят, а умът определя, колко бързо ще може той да придобива нови умения и възможности. Колкото до последното, ще има доста неща, които играчът да проучва и усъвършенства.

В основата на бързото ви развитие отново ще бъде събирането на ресурси - камъни, дървета, злато... Скалите например ще бъдат просто един от многото ресурси в играта и за разлика от повечено РТС заглавия, Dawn of Wasr разваля пейзажа, със събирането на ресурсите. Дърветата също се събарят, но израстват след време. Златото е ресурсът необходим за придобиване на магически сили. За целта то ще трябва да бъде пожертвано на специален олтар. Пинизът в случая е, че мъртвите също заемат своето подобаващо място в играта - тях вие можете да "събрате като реколта" за акумулиране на магическа енергия. С това забавните новости в играта не се изчерпват, но да караме по-

ред. Ако например наблюдавате един събирач на камъни, ще забележите, че неговите умения в тази работа се увеличават с всеки товар, който той доставя в централния лагер. Колкото повече се увеличават уменията, толкова по-бързо нараства запасът от ресурси. Увеличаването на броя на единиците ви в началото ще става като построите колиба за хората,

които да останат вътре за известно време. Когато обаче кликвате с мишката, за да построите въпросната колиба и преместите маркера към пейзажа, той се променя в различни цветове с това движение. Цветовете ви предоставят информация за обема на работата, която вашите хора трябва да свършат, за да построят сградата. Ако иконата е зелена, колибата може да бъде построена доста бързо. Ако е жълта, обаче, тогава хората ви трябва да извършат известно изравняване или почистване, за да наместят структурата. Когато пък иконата е оранжева, тогава най-вероятно ще се наложи да изгорите малко дървета. Така, че ще се принудите да си по-

размърдате сивите клетчици и в тая насока. Очевиден ще бъде стремежът ви да поставите структури на места, където могат да бъдат построени по-бързо, но тогава и пространството става ограничено. Тук цаката е да прецените добре кои сгради са най-важни за вас и къде да ги строите, така че развитието ви да е максимално рационално и бързо.

Всяка от трите възможни раси има свои уникални черти, тела и способности. Кроманьонците са умни, затова са и технологично по-напреднали от останалите раси. Неандерталците пък са посилни и отлично използват магическите сили. Сорианската раса е произлязла от

динозаврите и имат способността да отглеждат Т-рекси, Хищници и Птеродактили. Подобно на StarCraft и тук всяка една от расите има свои собствени средства и специфични особености - Кроманьонците имат катапулти, копия и кули, за да защитават селото. Неандерталците разполагат със Скални идоли, които могат да плюят огнени топки и Скални олтари, произвеждащи експлозиви. Сорианците пък разполагат с най-силните единици в играта.

По особено интересен начин "Dawn of Wasr" интерпретира процеса на създаване на потомство, което е основната рамка на играта, и който открива наистина интересни възможности. Движейки мишката върху всеки от своите граждани, вие можете да видите кой от тях е силен, кой умен и какви умения може да е придобил до този момент. Номерът сега е да се открие правилната двойка хора, за да се изпрати в любовната колибка за през нощта. И тогава скъпи читателю започва едно цуни-гуни - не е истина просто. За жалост играта няма да ви направи съпричастни на този интригуващ процес, но какво да се прави нищо на този свят не е съвършено. Жалко за воаьорите. Както и да е - по-важно е, че сега вече ще разполагате с потомство наследило най-доброто от своите родители. Затова

например, ако искате да създадете един добър стрелец с арбалет е задължително поне един от родителите му да е доста умен, тъй като умът е качество, което е съпътствано и от нещо като "увеличен визуален кръгозор", за да може бъдещият стрелец да стреля по-далеч и по-точно. Добре ще е ако другият пък, има развито качеството бързина - тогава "арбалетаджията" ще е на всичкото отгоре и доста бърз. Извън това, по-късно в играта, новосъздадените индивиди могат да се обединят за създаване на допълнителни ползи.

Други хитринки?

Например, може да имате кладенец за вода, който дава възможност на играча да охлажда зони с лава при пътуване. Вземете същата тази вода, отровете я, и ще имате позиция с ведро, от която вашия арбалетист ще изстрелва стрели намазани с отрова. Същото може да се направи с ведро катран, но вместо отрова героят изпраща пламтящи стрели.

Нивата ще следват във всички форми и размери. Някои ще ви ангажират главно с търсене и с много малко постройки, докато в други ще трябва да изградите огромна империя за битка до смърт. Всяко ниво в рамките на играта ще въвежда нова технология за играча. Когато технологиите свършат, ще придобиете достъп до нови и могъщи магии. За всяка от трите раси ще бъде съставена кампания от десет мисии.

За да се задълбочи още повече уникалността на отделните раси една спрямо друга, всяка от тях ще има своя собствена смес от магическа сила. Кроманьонците ще използват Небесната магия, Неандерталците имат Земната Магия, а досадните Саурианци притежават предсказващите Смъртни Магии. В мулти-плейър, играчът всъщност ще може да смесва и свързва различни раси, като създава някои интересни комбинации, които да изпробва.

Графиката?! Определено това е една от силните страни на играта. Прекрасно проектираният 3D терен и превъзходно рендваните единици ще ви зарадват приятно окото. Истинският бонус тук е деформацията на терена, нещо което повечето RTS-и не предлагат. Особено поразителен е ефектът от изникналия близо до дома ви вулкан със всичките му там потоци от лава, движещи се във всевъзможни посоки и рушащи физическия пейзаж. Магиите също носят своето гра-

фично очарование, а и повечето от тях засягат пейзажа в една или друга степен. Ако вече с нетърпение очаквате Dawn of Wasr, значи с вас добре ще се разбираме и занапред. Няма да крия симпатиите си към тази игра, която във време когато RTS-ите, като че ли достигнаха до своята задънена улица, разкрива един нов, по-различен и смея да твърдя наистина вълнуващ свят. След безкрайното шествие на извънземни агресии, Dawn of Wasr внася свежа струя с напълно различния си подход, внасящ нови елементи в жанра. От мен засега толкова - на останалите въпроси ще оставя да ви отговори самата игра, когато излезе в края на годината.

Freeman

RISE OF ROME

Производител: LucasArts
Категория: Adventure
Разпространител: LucasArts
Дата на излизане: октомври '98

Age of Empires бе първата игра на Microsoft, която се превърна в хит на пазара. Тя бе резултат от преосмислянето на ползата от развлекателния софтуер от фирмата гигант. Явно големите печалби са привлекли вниманието и на Бил Гейтс, и той набързо сформирал екип от програмисти, дизайнери и художници. Процесът по привличане протичал по горе-долу такъв начин: "Искате ли два пъти по-голяма заплата?".

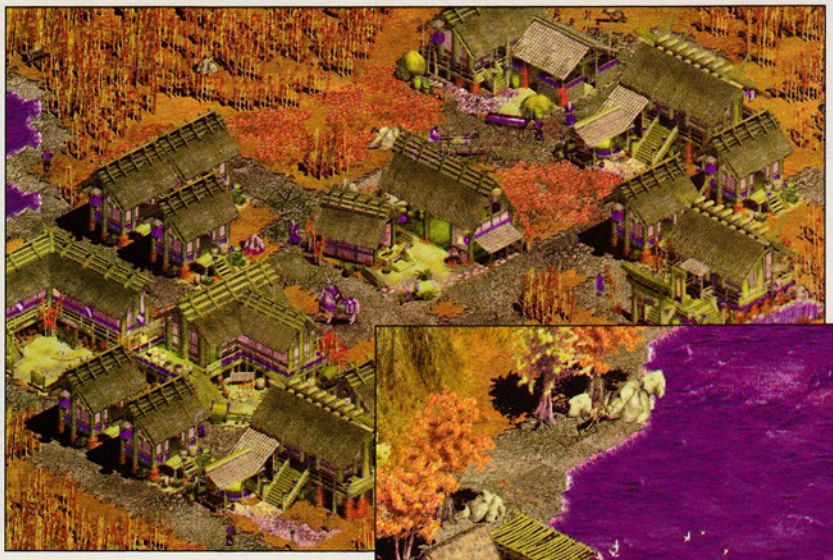
С подобна политика в Ensemble Studios (поделение на Microsoft) се събрали доста известни имена. Затова класата на Age of Empires не бива да учудва никой. Още повече, че основен двигател зад проекта е Брус Шели - човекът, който помогна на Сид Майерс да създаде безсмъртната Civilization. Всички, които са навлезли в дебрите на играта, с нетърпение очакват втората част на Age of Empires, защото ако се съди по всичко, което бе казано и по скрийншотовете, тя има потенциала да погребе всяка конкуренция, включително и Starcraft. Предишното изречение вероятно ще се посрещне на нож от всички почитатели на Blizzard, но аз мисля, че точно така и ще стане. Starcraft за сега е най-добрата стратегия в реално време, но въпреки идеално подбраните и балансирани раси, тя не донесе почти нищо революционно в жанра. Но това е тема на друга статия...

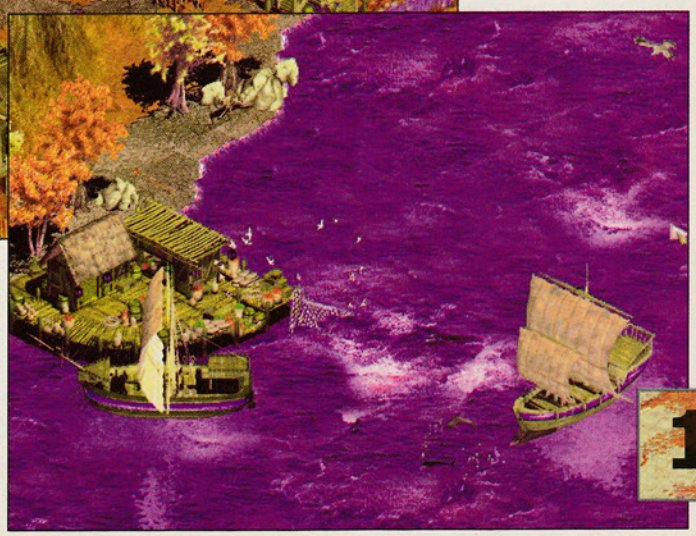
Когато преди броени дни, от Ensemble Studios оповестиха, че отлагат излизането на Age of Emires II за май 1999 година, всички маниаци потънаха в траур. За да ги измъкне от депресията Ensemble Studios обяви, че ще пусне expansion pack към Age of Empires : Rise of Rome. Той има няколко цели. Първо, да намали агонията от чакането на втората версия, второ, да запълни хронологичната дупка между Age of Empires I и II (както вече Gamers' Workshop писа, втората част ще започне от Тъмната епоха, а първата свършва още преди новата ера) и трето, да вдъхне нов живот на малко поомръзналите мултиплейър игри и да коригира някои дисбаланси в цивилизациите.

Какво можем да очакваме от Rise of Rome? Казано накратко: четири нови цивилизации, пет допълнителни бойни единици, четири сценария, четири допълнителни науки. На някои сигурно това им се струва малко несериозно. "Сигурно по-добре ще е да има 50 нови бойни единици, 40 науки и ...." - ще кажат те.

Ensemble Studios имат своя подход, наречен качество над количество. Както се изразява самият Брус Шели "Ние се стремим да следваме принципа на ножицата, листото и камъка. За какво са ни десет ножици и пет камъка?". Освен това в толкова комплексна игра като Age of Empires, трудно могат да се добавят много допълнителни единици, без да се наруши баланса. Новите попълнения са много интересни и със сигурност ще променят стратегията ви в мултиплейър битките.

Единствената нова единица, която ще ви бъде на разположение още през





Age of Empires II ще предложи коренно различна гледка за окото

Tool Age са войни, които стрелят с прашки. Те ще имат специално предимство при обстрелването на вражите стрелци. По този начин се парира първата възможност на така наречените ръшери. Те използват дадено предимство на някоя раса, например по-честата стрелба на Асирийците и още в Tool Age произвеждат голямо количество стрелци и нападат веднага (ако продължа с този пример). Подобни тактики има и с цивилизацията на Ямато. Там целта е да достигнеш пръв Bronze Age и да смажеш противника с кавалерии. За любителите на конниците, тази стратегия вече има противодействие - камилите. Те имат огромен бонус (+8) срещу всички подобни единици. Поради тази причина в Age of Empires вече трудно могат да се направят ръшове само с една военна част. Покрай стрелците ви, ще се наложи да имате и скаути или войни с брадви, а и няма да е много здравословно да пуснете кавалериите срещу очакващите ги с вдигнати копита камили (да не говорим, че са готови да ги наплюят). Всичко се заплита още повече с появата на останалите три части, които реално с ъпгрейд на досегашни военни единици в играта.

Някои раси, като Вавилонците, например, трудно можеха да се противопоставят на цивилизация с развит флот на карта, където водата преобладава. С навлизането на новия боен кораб Fire Galley, нещата коренно се променят. Тези единици нанасят ужасяващи щети върху атакуващите кораби, но имат слаба защита и ако тръгнете да нападате с тях, вашия завоевателски дух ще бъде позорно удавен. Те са идеални за защита на бреговата линия и поради тази причина всички по-слаби в морското дело раси, ще имат тази придобивка.

Закоравелите играчи на Age of Empires твърдят, че най-силните части в играта са катапултите и балистите (и до голяма степен са прави). Расите, които не могат да строят подобни съоръжения, според тях, са направо обречени в Iron Age. От Ensemble са подсили тези цивилизации с частта Armored Elephant. Със сигурност тази вест ще бъде посрещната с възторг от почитателите на слоновете. В Age of Empires I тяхната ефективност срещу стените и кулите бе като тази на българската промишленост , но сега Armored Elephants ще имат способността Siegecraft (нали си спомняте какво ставаше със кулите на врага, когато я наобиколят десетина селянина с такъв ъпгрейд).

Друга част, която със сигурност ще обере лаврите по-късно в играта е ъпгрейдваната колесница - scythed chariot. Тя може да бъде оприличена на бърз слон, тъй като има доста жизнени точки, а и разполага с дебела броня. Добавете факта, че тя трудно може да бъде конвертирана от свещениците и че нанася щети на определен радиус около себе си. Най-добрата вест за най-накрая. Както и при другите колесници, scythed chariot няма да се нуждае от злато, за да бъде тренирана бойната единица. Това е безценно предимство при една напреднала игра, където златото започва да не достига, а всички по-боеспособни военни части искат от този ресурс. Засърбяха ли ви ръцете отново за един детмач на Age of Empires? Това съвсем не е всичко...

Технологичното дърво се е увеличило с още 4 клона. Те също имат за цел да разнообразят играта и да доведат до появата на нови тактики. И така в Bronze Age имате придобивката Logistics. Когато я разкриете, по някакъв неведомен начин, измамвате Бога на Age of Empires, който ви позволява да

имате само 50 единици (или каквато граница сложите) и всички части, тренирани в казармите (с изключение на войните с прашките) се броят за половин човек. Например след като откриете Logistics, може да разполагате с 20 селянина, 5 кавалерии и 50 легиона. Това е направено, защото преди това, никой не беше толкова ненормален да продължи да произвежда части от казармите, след като има академия и конюшни.

Останалите три нововъведения

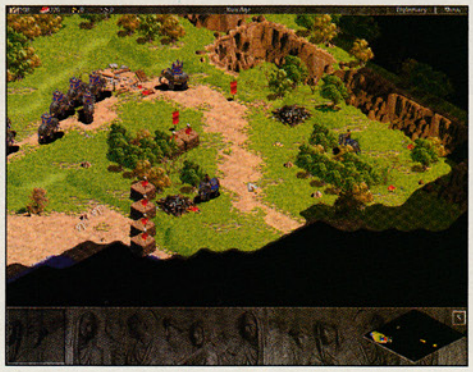
Камилите внасят смут сред чуждата кавалерия

са предвидени за Iron Age. Tower Shield ще прибави +1 защита на всички пеши войски, тренирани в казармите и академиите, срещу изстрелите на кулите, стрелците, балистите и катапултите. Tower Shield до голяма степен ще балансира играта в Iron Age, където стрелящите войски имат голямо предимство. Останалите два ъпгрейда са предвидени за свеще-

ниците. Тяхната фигура бе доста оспорвана в средите на маниаците на Age of Empires. Някои ги заклеймяваха, а други просто ги обожаваха. Допълнителните опции със сигурност ще се харесат на хората, които играят със свещеници-

те. Medicine утроява бързината, с която свещениците лекуват ранени военни части. Освен че вече е възможно да излекувате слоновете си, без да е необходимо да отидете да пиете по едно кафе, тази възможност крие много подлости. Тя може да се окаже много неприятна изненада за мнозина, които досега са пренебрегвали тази единица. Представете си два свещеника, единият от които конвертира дадена част, а другият го лекува...

Последният ъпгрейд има названието Martydrom и с него ще можете да конвертирате каквато и да е било част, но с цената на смъртта на един свещеник. Естествено върху чуждите свещеници няма да можете да приложите тази магия.



Не споменах ли в самото начало, че броят на расите е увеличен? В Rise of Rome ще имате възможност да се сражавате с още четири нови цивилизации: Римляни, Картагени, Палмири и хмм ... Македонци. Четирите раси са направени наистина заинтригуващо. Производителите на играта са се съобразили с историческата реалност и затова акцентът на всяка една от цивилизациите пада върху различни способности.

Римляните са били световноизвестни със своята пехота. Подели бодри войнишки строеви песни, техните мечоносци имат повече жизнени точки, удрят по-бързо и нанасят по-големи щети. Явно тази раса ще разчита на количеството, а не на качеството. Сградите на римляните ще струват едва 85% от стойността им, а пък защитните съоръжения са направо без пари (кули и стени) - 50% отстъпка! Купете си днес, защото утре може и да са се свършили.

Картагените пък ще разполагат с много мощна флота. Техните транспортери ще могат да поставят нови рекорди по бързо плаване. Наземните войски като хоплити и слонове имат добавени жизнени точки.

Палмирите са били по-скоро икономическа, отколкото военна сила. Поради тази причина техните предимства са, че получават два пъти повече злато от търговските маршрути, отколкото която и да е цивилизация. Освен това те няма нужда да плащат трибути при прехвърлянето на ресурси. Палмирите ще разчитат на стрелците и камилите, които ще бъдат оръжието срещу вражите конници. Като допълнение, Палмирите разполагат с малки супермени в лицето на селяните си. Те струват повече, но са 20% по-бързи и по-ефективни от подобните части на опонентите. Оцеляването им в началото на играта ще бъде доста трудно, но след това силата на златото ще си каже тежката дума.

Македонците са най-странната цивилизация. Абсолютни безбожници, те дори не знаят как да си построят храмове. Затова пък баенето на чуждите свещеници за тях е като жужене на пчела. Нито една военна единица на Македонците не може да бъде конвертирана. Освен това, войските им явно са яли повече моркови, та зрението им е доста силно - +2 полета повече от това на останалите цивилизации. Атаката на военните им части също е подсилена с +2, а и Македонците ще се възползват от услугите на Armored Elephants (да им се чуди човек, откъде са ги намерили).

Rise of Rome идва и с четири сценария, в три от които вие водите Римската Империя от нейното зараждане, до краха й. Картите са правени изцяло от Ensemble Studios и ще бъдат на същото високо ниво, на каквото бяха и тези от Age of Empires.

Последната новост засяга мултиплейър игрите на Age of Empires. За радост на всички маниаци, са прибавени няколко опции, които досега много липсваха на играчите при ожесточените битки. Първата от тях е възможност да задавате опашка на производство, т.е. да планирате тренирането на повече от една военна единица в дадена сграда. Друго подобрение при мултипейър игрите е възможността още от самото начало на играта да видите разположението на town centre-а на съюзниците си.

Това накратко ще можем да очакваме от expansion pack-а на Age of Empires, който всички ще очакваме по-късно тази година.

GRIM FANDANGO

Производител: LucasArts
Категория: Adventure
Разпространител: LucasArts
Дата на излизане: октомври '98

Да сте играли някакви добри адвенчър игри напоследък? Така си и мислех. В един момент много обичания адвенчър жанр тръгна стремглаво надолу. Класики като Myst, Zork и King's Quest изглеждат безценни в ерата на игри с безсмислени сюжети, повтарящи се загадки и долнокачествени видео сцени. Но не всичко е загубено. Адвенчър жанра разполага с една компания, която усилено работи за неговата кауза - бастиона на фантазията наречен Lucas Arts. Спомнете си последния път когато сте играли лош куест на Lucas Arts. Не можете да измислите нищо ли? Не ме изненадва. С хитове като Day of the Tentacle, Full Throttle и The Curse of Monkey Island, империята на Джордж Лукас си извоюва статута на могъща и недостижима машина за адвенчър геймс и успя там, където много други се провалиха.

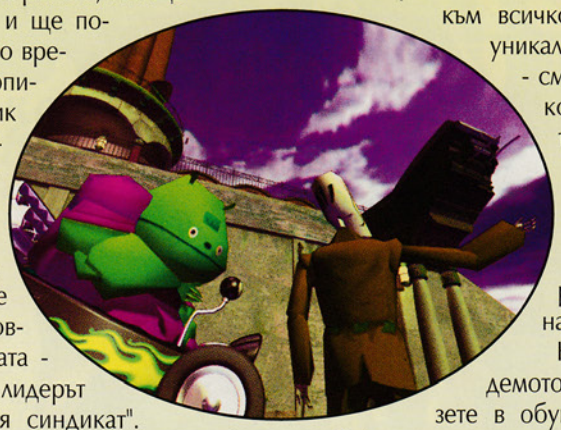
Ето го и Grim Fandango. Най-новият шедьовър на Lucas Arts е приключение дори и за самата компания и може да се окаже дори най-успешното, но едно нещо е гарантирано - със сигурност е най-оригиналното. Всъщност готов съм да се обзаложа, че досега не сте виждали нищо подобно. В един жанр..., не в една индустрия, белязана напоследък от неоригиналност, безличен дизайн на игрите и все по-лоши повторения на едно и също, Grim Fandango, ако и малко странна, е гълтка свеж въздух.

Играта разказва историята на Manny Calavera (нищо общо с Макс Кавалера) - вашият класически адвенчър герой. Той е забавен, приятен, находчив, авантюристично настроен, уязвим и ... мъртъв. Точно така мъртъв и студен като бира Леденика от фризера ви. Виждате ли, Manny работи към Отдела на Смъртта, пъклена организация разположена в центъра на Страната на Мъртвите. Неговата работа - и проклятие - е да превозва наскоро починалите от Страната на Живите в Страната на Мъртвите, където те прекарват известно време осмисляйки своето съществуване (или липсата на такова), преди да се пренесат в мястото на вечния покой. Задачата на Manny като Зловещия Жътвар, символът на смъртта, е да запълни квотата за пренесени души, за да може самият той да се пренесе в едно по-добро, по-спокойно място за (не)съществуване.

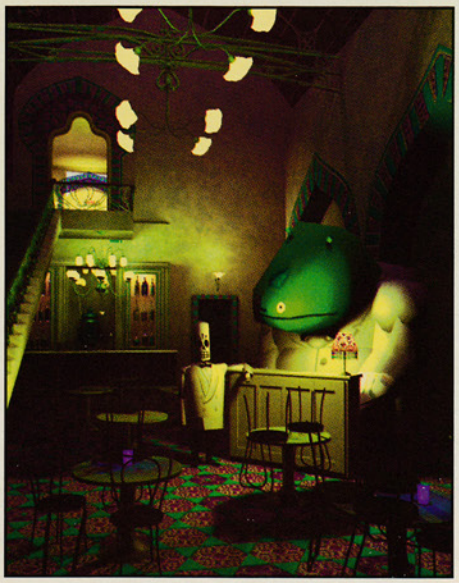
Още в началото на Grim Fandango Manny прави едно ужасяващо откритие: Той не изпълнява квотата си. Със скоростта с която се движи, на нашият мил главен герой ще му се наложи да изкара в Страната на Мъртвите цяла вечност. Още по-лошо: оказва се, че съществува нелегален синдикат, който краде души и то от най-висококачествените - тези, които ще му позволят по-бързо да приключи работата си - във вид на спиритуално обсебване, унищожавайки по този начин бизнеса на Manny и неговия шанс за един нов, по-тих и мирен "живот"J. Естествено Manny решава да отвърне на удара като се активизира и веднага сграбчва първата добра възможност за осигуряване на солиден клиент. Това, което той не знае обаче е, че неговия нов компаньон е...хм-м, ще разберете по-нататък.

Населението на веселото чистилище в Grim Fandango представлява един интересен асортимент от второстепенни герои. Мис Mercedes Colomar е новият интригуващ клиент на Manny и двамата ско-

ро откриват, че добрата сделка която и е обещана за Страната на Мъртвите е чиста измама. Sal е приятел на Manny и бивш служител на Отдела на Смъртта, който напуснал бизнеса когато разбрал, че има нещо мътно в цялата работа; той ще дава напътствия и ще помага на Manny по време на играта. С опита си на механик Glottis ще се погрижи Manny винаги да пристига на местоназначението си. Да не забравяме разбира се, основния "лош" в играта - Hector Lemans - лидерът на "криминалния синдикат". Lemans е източника на всичките проблеми за Manny и фигурата, която погребалният агент се опитва да заобикаля на всяка цена.



Предполагам вече сте разбрали - Grim Fandango не е от обичайните адвенчър игри (дори и за Lucas Arts), с които сте свикнали. Необикновената сюжетна линия и начин на игра са допълнени перфектно от един доста оригинален визуален стил. Представете си на живо мексиканския фестивал по случай Деня на Мъртвите, където страховитите костюми на веселбарите всъщност не са костюми и зловещите, макар и комични, маски са истински лица...Самият Manny перфектно изобразява основния в играта мексикански фолклор, с испанския си акцент и череп вместо лице. Това което е наистина забележително относно играта е умелото съчетание на няколко стила - мексиканската тема е една от многото. Де факто голяма част от играта е класически черен филм, заимствал от хитове като "Китайския квартал", "Големия сън" и "Казабланка", докато Manny изглежда копира облеклото на всички герои, които Хъмфри Богарт някога е изиграл. Прибавете към всичко това истински уникалната архитектура - смесица от арт-деко, майски, ацтекски стилове - и ще получите представа за сюрреалистичната и неповторима атмосфера на Grim Fandango.

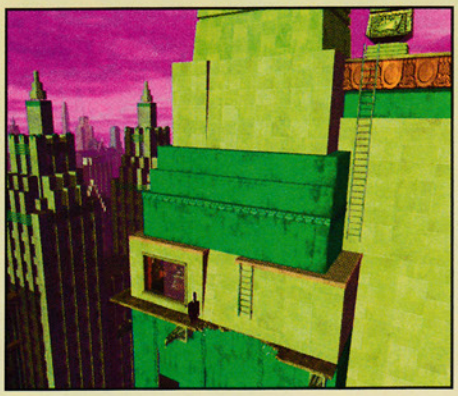


Когато заредите демото на играта и влезете в обувките на Manny Calavera, ще откриете нещо още по-изненадващо от странната архитектура и герои в Страната на Мъртвите:Играта не използва стария изпитан начин на управление на интерфейса - с мишката. Вместо това Manny се контролира а ла Лара Крофт от Tomb Raider - със стрелките. Промяната е доста смела наистина, след широко използвания метод пойнт-ендклик във всички останали игри на Lucas Arts, и поради това е трудно да се свикне с нея. Трудно е също така човек да се ориентира кои предмети биха му свършили работа, тъй като не можете да ги засечете с мишката - трябва да следите погледа и въртенето на главата на Manny. Трябва да се признае обаче, че такъв директен контрол помага за установяване на една поблизка връзка с главния герой, каквато не можете да получите при доста отдалечения метод на управление с мишка.

Както виждате последният проект на Lucas Arts е далеч от всичко което знаете за куестовете и всъщност от всичко, което компанията е издала досега. И мисля, всички почитатели на куестове ще застанат зад мен когато извикам "Най-после!". С малко късмет Grim Fandango ще се превърне в еталон за бъдещите игри, вестител на нова ера в адвенчър стила, далеч над нивото на евтини задачки и долнокачествени видео сцени. А за Lucas Arts - име синоним на феномена Междузвездни войни и редица подобни компютърни игри, Grim Fandango е положително доказателство за огромен напредък.

Какво още ли, защо си струва да изиграете Grim Fandango?

Играта разполага с 55 героя и с над



7000 диалога, има стотици загадки, предизвикателни, както за начинаещия, така и за изпечения геймър. Ще пропътувате през 90 екзотични места, от оживения метрополис Ел Мароу до портала към Подземния Свят, ще се пренесете в Мексиканския фолклор, съпътствани от загадъчността на черния филм

И най-важното - Grim Fandango забавлява с уникалната атмосфера и архитектура, използвайки смесица от най-различни стилове.

Ако и това ви се струва малко, тогава никой не може да ви помогне. Амин!

1998-
годината на

Завръщането на Светата Тройца

Might and Magic VI, Ultima: Ascension и Wizardry 8

80-те бяха Златната ера на компютърните RPG-та, когато поредиците Ultima на Origin, Might and Magic на 3DO и Wizardry на Sir-Tech, заедно с Bard's Tales на Electronic Arts и игрите от серията Advanced Dungeons & Dragons (Eye of the Beholder, Pool of Radiance, Hillsfar и др.) на SSI диктуваха модата. Упадъкът на жанра е виден от факта, че за последните три-четири години не е пуснато нито едно сериозно продължение на някое от тези заглавия. Добрата новина е, че сушата почти приключи. Might and Magic VI излезе наскоро, а Wizardry 8 и Ultima: Ascension се предвижда да се появят на пазара до края на годината. Но за тези от вас, които очакват да видят добрите стари RPG-та - очаква ви голяма изненада. След толкова години разстояние между оригиналите и днешните продължения, бихте се позамислили дали разработчиците ще успеят да уловят магията, която направи от тези игри класики. Другото ми притеснение е дали няма да бъде пожертван „ролевият модел" на ролевите игри, с цел да се пригодят за по-широката публика. Само внимателен поглед върху следващите редове ще оправдае или разсее това съмнение.

„Какво по дяволите е Ролева игра?"

Питайте петима фенове на ролеви игри за дефиницията на това понятие и ще получите пет различни отговора. Няма универсално определение за ролева игра, но следното обяснение покрива (евентуално) всички аспекти на този жанр:

Ролева е тази игра, в която вие влизате в дадена роля, било на отделен герой или на група такива. Предоставена ви е възможност да индивидуализирате управляваните от вас персонажи чрез определяне на техните начални показатели и умения: имена, история, занимание (професия), също и начина, по-който ще се развиват с течение на играта.

Традиционните ролеви игри са характерни с богатите светове, които създават. В тях разцъфтява една уникална самобитност туптяща със свой собствен живот, населявана от множество NPC-та (персонажи, които вие не управлявате), многобройни и разнообразни врагове, множество артефакти, магически предмети и стотици места за изследване. Най-добрите ролеви игри са неправолинейни в две отношения - можете да изпълнявате поставените ви задачи по различни начини и последователността за изпълнение на съответните задачи е без значение.

Много пъти съм чувал следните два въпроса Каква е разликата между ролева игра и куест?". А между ролева игра и екшън?"

За разлика от ролевите игри, куестовете представляват интерактивна история, която се развива праволинейно, в тях ще решавате загадки, за да продължите напред в играта. Екшънът не позволява вашият герой да се индивидуализира" по-някакъв начин, т.е нямате решаващата дума относно развитието му по отношение на способности, умения, екипировка и др. Екшъните са предизвикателство главно към рефлексите и сръчността на пръстите ви, при тях героят ви не може по никакъв начин да взаимодейства със заобикалящата го среда освен чрез битките, които води.

Ще се върне ли Добрият Стар Жанр към предишната си слава?

Това трябваше да стане миналата година, но не би. Възкръсването му от пепелта на славното минало можеше да започне с продълженията на Might and Magic и Ultima. За съжаление и двете бяха отложени и феновете на ролевите игри с натежали сърца зачакаха следващата година".

Все пак няколко заглавия успяха да позакърпят разкъсаната униформа на някогашния генерал на компютърните игри. На първо място трябва да спомена Diablo на Blizzard, макар че праволинейността на играта и силният акцент върху битките накара винаги бдящите RPG-хардлайнери с ненавист да окачествят играта като екшън, а не като ролева. Веднага след Diablo на преден план излиза Fallout. Това заглавие от каталога на Interplay бе обявено от много хора за ролевата игра на 1997 година, но като цяло мина доста незабележимо по световните пазари (единственото логично обяснение за този парадокс, според мен, е в липсата на multiplayer опция). А момчетата от Westwood пуснаха дългоочакваното продължение на Lands of Lore. За съжаление Guardians of Destiny донесе само разочарование. Добра игра, но наличието на предварително зададен герой, силно ориентиран към загадките gameplay и някои други подробности я отдалечиха доста от пиедестала на нейният забележителен предшественик, The Throne of Chaos. А Ultima Online на Origin се оказа просто въздух под налягане (или греша?).

Е, ето че дойде и следващата година" - това вечно оправдание на производителите на игри и носещо в себе си голяма част от надеждите и трепетите на играчите понятие. Съобразявайки се с възможността (и пренебрегвайки я) отново да изпитаме разочарование, може да се каже, че 1998 година определено ще сложи край на Тъжния период" за феновете на ролевите игри. Няколко продължения на утвърдени класики, доста новобранци" и смесици от стилове с уклон към ролевия излязоха или предстоят да излязат. Надявам се това да постави най-накрая началото на Ренесанса в най-стария жанр в игралния бизнес.

Might and Magic IV: The Mandate of Heaven

Дата на излизане: Вече е на пазара
Издател: 3DO
Производител: New World Computing

Might and Magic VI е още съвсем топла. Jon Van Caneghem и компания са създали класическа ролева игра, която се възползва от новите 3D технологии. В брой 2 на списанието направихме предварителен поглед върху играта, така че сега няма да се спирам много подробно на нея. Едно от малкото разочарования в играта е, че ва-

шите герои са само хора. За голямо съжаление дизайнерите от New World Computing са изоставили джуджетата, елфите и останалите традиционни участници в ролеви-

те игри. Системата за развитие на персонажите, основана на техните умения, е фантастична и позволява допълнителното индивидуализиране на героите. Колкото по-усъвършенстват уменията си, толкова повече и по-мощни способности придобиват. Тъй като това става доста бързо, дори и в последните етапи от играта вашите усилия ще бъдат възнаградени. Вече писахме и за възможността битките да се водят, както в реално време, така и походово.

Заклетите фенове на жанра трябва да видят тази игра, освен ако вече не са сторили това. Повече от 300 NPC-та, почти 200 чудовища, над 90 магии, огромен и разнообразен свят, които да изследвате - всичко това гарантира доста време пред компютъра. А ако не вярвате на писанията в специализираните издания (като това, което четете), то само факта, че тази игра втори месец е в челната тройка на продаваните заглавия, говори сам по себе си за качеството на M&M VI. Наред с класическите за ролева игра елементи, новата 3D графика ще „отвори" играта и за по-широка аудитория.

Само за няколко месеца Might and Magic VI успя убедително да докаже, че все още има пазар за добре направена класическа ролева игра, съобразена със старите образци.

Ultima: Ascension

Дата на излизане: зимата на 1998
Издател: Electronic Arts
Производител: Origin Systems

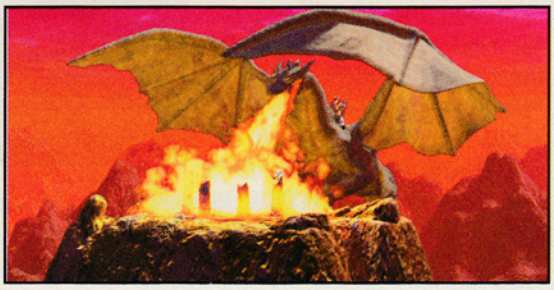
Въпреки, че известната до скоро като Ultima IX: Ascension е в производство от 1994 година, то едва наскоро от Origin пуснаха подробности около това заглавие. Последна от „трилогията на трилогиите", тази игра всъщност е четвъртата от т.нар. Guardian Saga, започнала с Ultima VII: Black Gate.

След събитията от осмата част, вашият (и наш) герой Avatar се завръща в Britannia, за да открие, че злият Guardian е завладял земите му в негово отсъствие. В едно наистина епично приключение той трябва да открие начин да унищо-

жи Guardian-а веднъж и завинаги. Макар и от централата на Origin да не дават много информация за фабулата, стана известно, че Avatar (герой на поредицата от 1986г, когато излезе Ultima IV: The Quest of the Avatar) излиза в пенсия след тази игра. Но дотогава му предстои да се влюби в жена, носеща името Raven, като по време на игра, в определени моменти ще можете да управлявате нея (а и други персонажи). В основата на това девето превъплъщение на Ultima ще бъде

страхотен 3D engine. Всички герои, NPC-та, предмети и чудовища ще бъдат изобразени чрез детайлни полигони, обработени с текстури. Предполага се, че играта ще предложи най-впечатляващата графика, виждана до този момент. Естествено, за да се насладите на тази прелест, ще ви трябва 3D ускорител. Освен от графиката, доста се очаква и от музиката, звуковите ефекти и анимациите.

Много от персонажите, враговете и местата, които ще посещавате, ще ви бъдат познати от предишните епизоди. Момчетата от Origin се опитват да направят върховната Ultima, като ще отсеят всичко най-добро от досегашните издания на поредицата и ще го включат в деветото ѝ издание. От друга страна Ultima: Ascension ще бъде много по-различна от предшествениците си. Разработчиците, начело с Richard „Lord British" Garriott и Ed Del Castillo (господ да го накаже), отговорен за Command & Conquer: Red Alert, сериозно са намислили да направят от тази игра величествено приключение, но за съжаление за сметка на някои присъщи за Ultima-та елементи. За разлика от предишните игри от поредицата, които бяха представени в изометрична перспектива (т.е. гледани отгоре), то деветата част ще ни предложи подвижна камера, позволяваща поглед над заобикалящия свят от различни ъгли. По-голяма част от пуснатите скрийнове показват играта в типичен Tomb Rider стил, което предизвика вълна от недоволство и притеснение между феновете на Ultima-та. Появиха се мнения, че Origin са пренебрегнали класическите ролеви елементи за сметка на по-екшън ориентиран начин на игра (както още му викат gameplay).



Неотдавна дизайнерският екип съобщи и друга разочароваща вест - играта ще се играе само с един герой, а не с група такива, както във всички предишни издания на Ultima. Може би в новата 3D Britannia е невъзможно да се внедрят подходящи алгоритми за движение на цяла група герои. А може би действително Ascension ще има повече уклон към екшъна. Само времето ще покаже. Но много от заклетите фенове на поредицата изказаха мнение, че Origin трябва да зарежат 3D графиката, ако тя ще е за сметка на другарите на Avatar (които видимо липсваха и в силно критикуваната Ultima VIII: Pagan). Допълнителни вълнения в средите на играчите внесе и съобщението за напускането на няколко от членовете на екипа, разработващ проекта. Мотивите на напусналите били, че Origin просто са забравили какво трябва да има в една Ultima игра. Те веднага бяха приети в Ion Storm, където ще работят с Warren Spector върху Deus Ex. Както сами

виждате доста буреносни облаци са се събрали над Ultima. И само времето ще покаже дали това ще бъде Ultima на 20 век или Ultima Rider.

Дотук бе официалната статия. Като професионалист се опитвам да бъда преди всичко обективен, като се старая само да загатвам

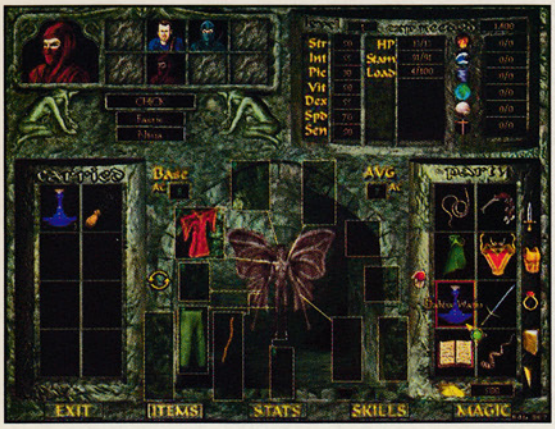
моето мнение, а не да го налагам. Но има моменти, когато някои неща трябва да се кажат. Сега ще си позволя да наруша професионалния етикет и да изложа становището си във връзка с аферата „Ultima: Ascension". Как си обяснявате факта, че продуцент на стратегически игри се е захванал със свещената игра? Какво прави господин Del Castillo в лоното на Origin? Кому бе нужно да се съсипва едно е най-големите заглавия в света на ролевите игри? Всичко започна преди около 5 години, когато Electronic Arts купиха Origin. В този момент цялостната концепция на компанията се завърти към екшъна. След това дойде заповедта от горе целият екип, разработващ Ultima IX, да се пренасочи към проекта Ultima On-line. EA искаха да убият вожда с „най-масовата и очаквана on-line ролева игра" и бяха готови да го направят на всяка цена. За целта дизайнерите и програмистите от Origin бяха третирани като добичета, като непрекъснато им се натякваше, колко са некадърни и как заради тях играта пропуска сроковете си. Крайният резултат бе едно недоносче, което допълнително урони имиджа на компанията и доведе до много проблеми, сред които и съдебни дела. Виновни отново бяха дизайнерите и програмистите. Естествено, флагманът на помията, излята върху черноработниците, бе Del Castillo. Вследствие на неговите усилия, една част кадърни хора бяха уволнени, а друга - мога да кажа елита на Origin - напуснаха сами, за да не търпят повече унижение. Пак заради него играта придоби вида, който има в момента. И ако Avatar ще бъде сам в последното си приключение, това е само защото г-н Red Alert твърди, че не може да бъде създаден подходящ алгоритъм за движение на повече персонажи в third-person игра. „А защо другите могат, а вие не?" - ще запитам аз - „Ходете да си правите алгоритми някъде, където няма да има кой да ви слуша глупостите!".

Това е ново! Малко след като приключихме броя, научих че г-н Del Castillo е напуснал Origin поради „концептуални различия". О, радост! О, чудо! Значи все пак има господ! Все пак някои е чул молитвите на десетките хиляди хора от целия свят, които не можеха просто да седят и да гледат как с лека ръка се заличава близо двадесет годишна блестяща история. Може би все още има надежда за Ascension. Защото на този етап това ще бъде една прекрасна игра, но недостойна да носи името Ultima.

Wizardry 8

Дата на излизане: **началото на 1999**
Издател: **Sir-Tech**
Производител: **Sir-Tech**

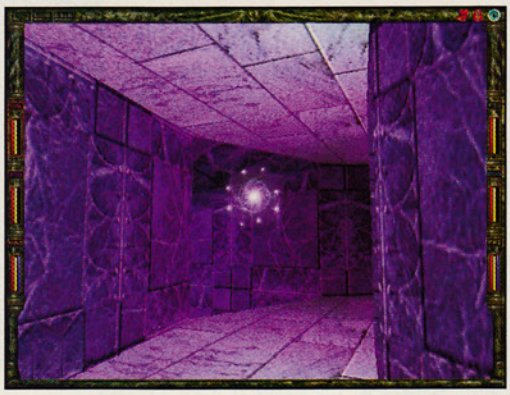
Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant бе великолепна игра и едва ли някой може да измисли логично обяснение на факта, че от началото на 90-те, когато изле-



зе седмата част на поредицата, до днес, не е пуснато продължение на тази великолепна серия. От Sir-Tech позамазаха малко положението с един куест (Wizardry Nemesis) и преиздадоха Wizardry 7 като Wizardry Gold, добавяйки няколко екстри в стил Windows 95 и малко подобрена графика. Е, след дългото чакане търпеливите ще бъдат възнаградени. Идва Wizardry 8 - класическо RPG, което да запълни големите пробойни в жанра.

В края на Wizardry 7, Dark Savant избяга със най-могъщият артефакт, намерен някога в света на Wizardry - Astral Dominae. Освен че може да създава и унищожава вселени, в този предмет се крие и самата формула на живота.

Действието в Wizardry 8 ще се развива в един съвсем нов свят и също като последните игри от поредицата ще комбинира елементи от научната фантастика и класическото фентъзи. Ветераните от Wizardry 7 и Wizardry Gold ще могат да пренесат героите си от тези игри в новата, осма част на поредицата на Sir-Tech. Тези, които не са играли предните серии ще могат да си създадат нови герои, избирайки си измежду Human, Elf, Dwarf, Gnome, Hobbit, Dracons, Rawulf, Felpurr, Mooks, Lizardmen и Fairies. Играта ще предлага много

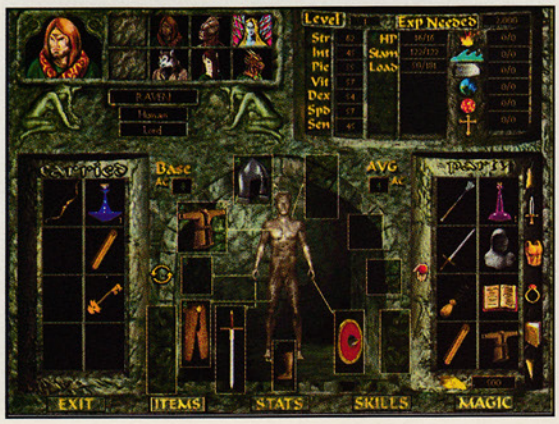


изчерпателна система за развитие на персонажите, много магии, врагове, NPC-та и артефакти. Както в досегашните заглавия от тази поредица, така и тук перспективата ще е first person, но този път ще се движите през плавно променяща се 3D обстановка. Към вашата банда от шест авантюриста могат да се присъединяват до двама NPC. Особено внимание е обърнато на изкуствения интелект на NPC-та, като тяхното отношение към вас ще е в пряка зависимост от вашите действия.

Досегашните издания на Wizardry не се славеха с някакви особени графични постижения, но това е на път да се промени с излизането на тази нова и последна засега част. 3D платформата на осмата серия ще предлага последните „екстри" от света на игрите. Естествено това предполага и наличието на 3D ускорител във вашата щайга.

Въпреки новата графична система (а и до голяма степен чрез нея), Wizardry 8 набляга на хардкор ролевите елементи. Тъй като сценарият е твърде близък до този на седмата част, то ще срещнете много познати персонажи и елементи като допълнение към обновената система за създаване на герои, новите професии и раси. Но Crusaders of the Dark Savant излезе преди много години и някои ключови фигури от екипа, разработил тази игра (включително и вожда D.W.Bradley), напуснаха компанията.

Sir-Tech не отпускат много информация за този продукт, което е малко странно за заглавие, което всеки момент се очаква на пазара. Това ме навява на мисълта, че въпреки обещанията Wizardry 8 няма да успее да излезе до края на 1998 година. Тъй като играта не бе представена на изложението в Атланта тази година, все още не се знае как точно ще изглежда и как ще се държи това последно отроче на славната поредица. Изгледите са още известно време да тънем в неведение относно това, какво са ни подготвили момчетата от Sir-Tech, но от достъпната информация е видно, че на хоризонта излиза едно обещаващо заглавие, приятна смесица от класическа ролева игра и модерна графика.



Новата вълна

Baldur's Gate, Return to Krondor, Fallout 2, Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

Докато старите кучета подготвят новите си продължения, доста новобранци се готвят да ударят пазара до края на 1998 година. След продължително отсъствие, най-влиятелната система за ролеви игри - Advanced Dungeons & Dragons - се завръща към компютърните игри с Baldur's Gate на BioWare. Миналогодишният постапокалиптичен шедьовър, Fallout, очаква продължение, за което всички смятат, че ще затвърди успеха на предшественика си. Return to Krondor, официалното продължение на една от най-добрите ролеви игри на 90-те, Betrayal at Krondor, е отново в процес на доработване в студията на Sierra след дългогодишни проблеми и разправии. И накрая, след като обра овациите с Wizardry 7, а след това внезапно напусна Sir-Tech, за да работи върху други проекти, D. W. Bradley заедно с няколко души от екипа на Wizardry 7 се завръща с новият си проект, Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness на Heuristic Park.

Baldur's Gate

Дата на излизане: есента на 1998
Издател: Interplay
Производител: BioWare

През 80-те и началото на 90-те игрите от системата Advanced Dungeons & Dragons на SSI бяха толкова популярни, че общо девет заглавия, базирани на един и същ engine, излязоха под тази шапка. Interplay успяха преди няколко години да се докопат до лиценза на AD&D за поредицата Forgotten Realms, но ще трябва тепърва да докажат своите способности. Всъщност те ще трябва да измият срама от лицето си във връзка с единственото издадено от тях заглавие от тази поредица - Decent to Undermountain.

Нещата определено са тръгнали в тази насока. Разработчиците от BioWare, заедно с Interplay са на финалния етап в изработването на Baldur's Gate - играта, която се очертава да бъде най-доброто RPG за всички времена. Използвайки изометрична перспектива, позната ни от Diablo, тази игра ще ни омае с фантастична графика (предполагам, че всички сте видели демото, което имаше на диска към брой 3) и gameplay, съвместим с каноните на AD&D.

В първи брой на GW направихме бърз преглед на Baldur's Gate, но оттогава нещата доста се промениха и много нова информация бе изнесена за този продукт, така че отново ще се спрем на него.

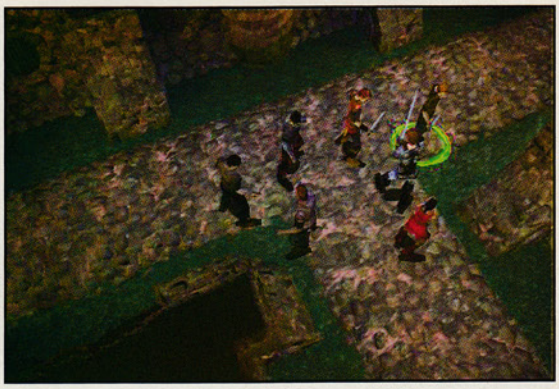
В началото играта започва с характерното за жанра създаване на героя ви. Ще имате възможност да избирате от седем различни раси, всяка със собствените си силни и слаби страни; 26 различни класи; всички ориентации, позволени от AD&D. С течение на играта, към вашият персонаж могат да се присъединят до пет героя, било то NPC-та или управлявани от вас или от други играчи (при игра в мрежа или по Интернет). Пряко влия-

ние (а не фиктивно, като в някои други игри) на играта ще оказват такива елементи, като показателите на оръжията, скоростта на героите ви, душевното им състояние, времето, необходимо за дадена магия, отделни характеристики на персонажите ви, както и чарът им. Великолепната графика е напълно рендерирана, включена е поддръжка за MMX (какво беше това?) и е с възможност за до 24-битова дълбочина. Запазената платформа на BioWare, т.нар. BioWare Infinity Engine, е в състояние да представя динамични пълноцветни светлинни ефекти, дъжд, сняг, светкавици и мъгли. Битките са в реално време, като ще имате възможност да спирате играта, за да давате указания на героите си. От Interplay обещават заплетена и неправолинейна фабула, с многобройни разклонения на основния сценарии и над 100 куеста. Разработчиците планират след излизането на играта да се пускат допълнителни модули, нещо като expansion packове, за да се поддържа жив интереса към Baldur's Gate.

Return to Krondor

Дата на излизане: есента на 1998
Разпространител: Sierra Studios
Производител: Sierra Studios

Вече всички бяхме отписали продължението на големия хит на Sierra от 1993 г. Betrayal at Krondor (за кратко BAK). След като от Sierra се отказаха от правото си да направят продължение на играта, писателя-фантаст Raymond Feist уреди 7th Level да се заемат с тази работа. След като BAK бе преиздадена на CD-ROM продажбите рязко скочиха и в централата на Sierra инфарктите зачестиха. Набързо бе скалъпено продължение, Betrayal at Antara, основано на BAK engine-а. Играта бе посрещната доста резервирано, и когато 7th Level изпаднаха във финансова криза, Sierra бързичко се спазариха за преоткупване на правата върху BAK. Оттогава насам доста малко информация относно развитието на играта бе пусната, но се предполага, че тя ще излезе през есента на тази година.



Фабулата в Return to Krondor започва малко след приключването на Betrayal at Krondor и се върти около намирането на могъщ артефакт, The Tear of Gods. Очаквайте вашата наглед ясна задача да бъде усложнена от политически интриги (запазена марка на книгите на Feist), поради борбите на три различни фракции, стремящи се към артефакта. И тук, както в BAK ще управлявате група герои, като играта ще бъде разделена на части и във всяка ще имате различни цели и множество допълнителни куестове. Членовете на групата ви ще се сменят с течение на играта в зависимост от развитието на сценария.

Графичният engine бе тотално променян неведнъж, докато играта се премяташе ту към 7th Level, ту към Sierra. Накрая създателите се спряха на разработената от PyroTechnix Inc. платформа. При демонстрацията на играта на E3 бе повече от ясно, че това е бил добър ход. Вместо погледа от първо лице, както бе в BAK, тук е използвана камера от трето лице. Околната среда е рендерирана и изглежда

зашеметяващо, а анимираните 3D герои са като живи.

Битките ще са походови, като тактиката ще играе огромно значение. Чрез сложна, но интуитивна алхимична система, персонажите ще могат да правят (в пряк и преносен смисъл) около 60 магии и отвари.

Все още обаче, има буреносни облаци над Return to Krondor. Заради постоянното прескачане от фирма във фирма и преминаването към платформата на

PyroTechnix, играта пропускаше пусковите срокове година след година и вече е в производство от доста дълго време. Интересно е да видим дали Sierra ще успеят да съживят интереса към играта и дали ще успеят да я пуснат преди всички съвсем да я отпишат. От показаното на E3 се вижда, че графиката е на доста високо равнище, въпреки продължителното разработване, а самата игра е завладяваща смес от силна фабула и традиционни ролеви елементи.

Fallout 2

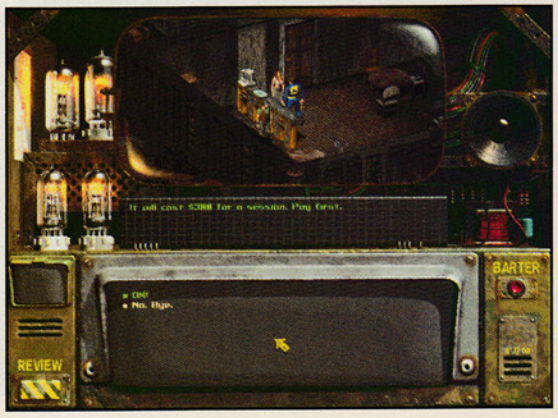
Дата на излизане: ***зимата на 1998***
Разпространител: ***Interplay***
Производител: ***Black Isle***

Преди да излезе Fallout, вече всички бяха чули за него. Основната причина не бе в прекрасната графика, страхотния gameplay и всички други достойнства, с които в последствие играта спечели титлата „RPG на 1997 г." Целият шум всъщност бе заради GURPS. „А какво е GURPS?" - ще попитат някои (или може би всички). Това е втората по големина в света, след Dungeons & Dragons, система от правила за ролеви игри, с издадени над 110 „книги-светове" и продажби над милион копия. GURPS означава „Generic Universal Role Playing System", което значи „Родова Универсална Система за Ролеви Игри". Какво идва да ни рече това - един Господ знае. Може би щяхме да разберем, ако все пак г-н Steve Jackson, създателя на GURPS, се бе споразумял с Interplay. Но ние знаем, че парите са голяма работа и затова ще простим на г-н Jackson, че провали първото превъплъщение на GURPS-а на компютърния екран. За наша радост Interplay-ци не се отчаяха и създадоха едно бижу, като за целта разработиха своя система (а и engine, базиран на нея) и я нарекоха „S.P.E.C.I.A.L". Инициалите означават Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility и Luck - основните параметри в една ролева игра.

Със свежата си постапокалиптична атмосфера, противопоставяща се на поовехтялата вследствие на злоупотреба (от некадърни разработчици) фентъзи обстановка, Fallout съчета мощна тактическа походова система на водене на битки със неправолинеен сценарии, прекрасна графика и богат арсенал от оръжия. Тази комбинация отнесе конкуренцията през 1997.

След големият успех на тази игра, съвсем логично бе да се стигне до продължение. Тъй като то идва само година след първата игра нормално е да не очакваме някакви огромни промени. Както казва Feargus Urquart (прилича на герой от Star Control), продуцентът на Fallout 2, „ако не е счупено, не го поправяй". Е, ако ме питате мен, в това няма нищо лошо, тъй като Fallout-а си беше почти перфектна игра. Голямо внимание е обърнато на един аспект на играта, който от много хора се смята за бъг. Става на въпрос за стрелбата на контролираните от компютъра герои. Много често тези които ви помагаха, ви отстрелваха; същото ставаше и при противниците ви. В доста случаи това решаваше изхода на битката. Моето лично мнение е, че това е напълно нормално и реално състояние на нещата. Всеки може да се прицели грешно и в това няма нищо лошо. Но от Interplay обещават, че този „проблем" ще бъде решен по някакъв начин. Тяхна воля. А сега обратно към играта.

Тъй като вече сме разглеждали на



страниците на списанието Fallout 2, няма да отделям полагащите се на игра от този мащаб 3 до 8 страници (!?!), а ще резюмирам набързо.

Действието отново е в близкото постнуклеарно (уха) бъдеще, стотина години след първата игра. Вашият герой е избран да открие „свещения" Vault 13 и да донесе оттам артефактът, който може да спаси селцето Arroyo и неговите обитатели. За разлика от първата игра, тук няма да имате ограничение във времето. Просто трябва да свършите това, за което сте тръгнали. Момчетата от Black Isle са решили да ви помогнат, като са предвидили възможността да си набавите и карате кола, което според тях в крайните етапи на играта ще бъде доста важно. Освен това ще можете да се възползвате от нови умения (за които все още не се знае нищо) и да се главоблъскате с много нови куестове. Географията на играта също ще бъде променена, като сега ще има повече и по-обширни области. Терена обаче няма да изненада ветераните от първата игра. Доста внимание е обърнато и на системата на водене на битки. Тя е разширена, но не са нанесени някакви радикални корекции.

Значително внимание е обърнато на ръкопашния бой, който в първото издание бе доста пренебрегнат. При него ще нанасяте по малки поражения на врага, но пък ще нанасяте повече удари. Според г-н Urquart, ако наблегнете на този аспект на водене на битки, ще съумеете да си направите един малък Брус Ли. Особено ако се концентрирате върху специалните удари, чрез които ще нанасяте сериозни поражения на врага. Като цяло всички промени в бойната система са насочени към балансирането на gameplay-я. Така например, оръжията вече са разделени на фиктивни нива, както е и самата игра. Това значи, че ако се намирате в трето ниво на игра, ще намирате оръжия само от трето ниво и много рядко някое от четвърто ниво. Това, като се има предвид, че в играта ще има около 150 оръжия (включвам модификациите), е доста необходимо, за да не се нарушава балансът. Доста е подобрена „комуникацията" между вашия герой и NPC-тата, които се присъединяват към вас. Ще можете да си разменяте предмети и да давате насоки за поведението им по време на битките.

В общи линии атмосферата във Fallout 2 е доста по-мрачна и по-цинична от тази на първата игра. Не са много заглавията, в които местната проститутка ще ви предложи подробен списък от „услуги", а думата Fuck се използва доста свободно. Но бъдещето е тежко и трябва да се оцелява.

Има и една лоша новина. Водещият програмист и продуцент на Fallout, г-н Tim Cain, напусна Interplay и заряза продължението. Като се има предвид, че той бе една от движещите фигури за първата игра, това е голяма загуба за феновете на Fallout. Хубавото е, че голяма част от екипа, разработил първата игра е налице и здраво се труди над продължението.

Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

Дата на излизане: октомври 1998
Разпространител: Virgin
Производител: Heuristic Park

След успеха на Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant, създателят й David W. Bradley напусна Sirtech, за да работи върху други проекти, включително и Cybermage на Origin. Слава бо-

гу, Bradley и фирмата му Heuristic Park се завръщат в познати води. Най-новият им проект е Sword & Sorcery: Come Devils, Come Darkness - може би най-дългото, а в същото време нищо-не-казващо-ни-за-играта име от новите заглавия.

Играта представлява смесица от Wizardry, Daggerfall, Tomb Raider и Quake. Всъщност самият David Bradley е определил играта с една дума: „Това е първо-лице-трето-лице-походова-в-

реално-време-с-3D-обстановка-multi-player-single-player-групова-основана-на-умения-интерактивна-приключенска-екшън-ролева-симулационна-игра-с-магии-битки-добри-лоши-гадни-създания-и-няколко-голи-гаджета." Ха сега го прочетете на един дъх.

Играта, доскоро известна като Deep Six, ще ви предостави управлението на 6 героя, които ще можете да си изберете от 10 раси и 15 различни класи. Ще намерите хора, елфи, джуджета, орки, gnobbits, pixies и няколко по-странни създания като Whiskas (коткоподобни двуноги), Ratligs (плъхоподобни с розови опашки), Lizzords (хора-гущери) и Oomphaz (грубо казано „слонове-мистици"). Персонажите са изобразени чрез обработени с текстури полигони, рендерирани във висока разделителна способност, като при приближаване на камерата образът няма да се размазва. Дори колкото по-отблизо погледнете някой герой, толкова повече подробности ще можете да забележите по него. Външният вид на персонажите ще се определя от това, в какво са облечени, какво оръжие имат, дали са ранени и дори от възрастта им. Ако някои от тях е, да кажем, ранен със стрела, то тя ще си стърчи от него, докато не бъде излекуван. Ще се използват 49 лицеви изображения, всяко от тях със стотици нюанси, което прави хиляди графични комбинации. Даже ще виждате как расте косата на героите ви с течение на играта.

Bradley е нарекъл расите Роли. Докато играеш, ако искаш, ще можеш да преминаваш от една Роля в друга, а някои Роли ще са достъпни за вас само ако докажете, че сте достойни за тях. Освен уменията, които ще се засилват от опита, който натрупвате, ще имате възможност и да усвоявате специални умения. Като пример мога да ви кажа, че ще можете да развиете някой от персонажите ви във Вампир, който ще си възстановява живота, чрез „изсмукване" на друг индивид, а през нощта ще изглежда като сянка (леко невидим). Ще се налага да разделяте групата си на по-малки отряди, за да изпълните някоя задача. За да решите определена загадка например, ще трябва да координирате действията на героите си, които ще се намират на различни места.

Както и при Baldur's Gate всеки един от героите ще може да бъде управляван от отделен човек при игра в мрежа или в Интернет. От Virgin Interactive обещават да осигурят специален сървър за игра на Swords & Sorcery (нещо като Battle.Net). Ще имате възможност да развивате герой в single-player, след това да го прехвърлите в multiplayer, и след като понатрупате пари и опит ако искате пак ще можете да го върнете в single-player. По време на битките ще можете да избирате дали да управлявате всичките си персонажи или да водите един, а останалите да са под командването на компютъра.

И за това заглавие няма много информация относно фабулата, но сценарият ще се върти около възкръсването

на Cet Ude D'ua Khan, Господарят на Смъртта. С неговото завръщане, зловещи гадини започват да се множат и да се разпростират по света на Gael и

Serran, заплашвайки да го унищожат. В каноните на добрите RPG-та, вашите герои са призовани да смажат The Lord of Death веднъж и завинаги. За целта ще се наложи да преминат през потънал под водата град, мистериозен магически остров, много руини, мини, подземия, дранголници, планини и гори.

В тази игра ще има всичко, от което едно RPG се нуждае - сценарий с множество разклонения, над 80 създания, артефакти и магии и пълна свобода на движение в прекрасна 3D фентъзи вселена, разделена на седем тематични свята. Както при Might & Magic VI, така и тук ще имате възможност да

избирате в реално време или на ходове да се провеждат битките. Играта ще използва специално разработен нов engine. Ще можете да прескачате от първо към трето лице перспектива и обратно, в зависимост от вашите предпочитания. А като се вземе предвид, че David Bradley и по-голяма част от екипа му са работили по последните три игри от поредицата Wizardry, може да се очаква характерната за тези заглавия комплексност и специално внимание дори към най-дребните подробности. Играта е насрочена за октомврийска премиера.

Хибридите

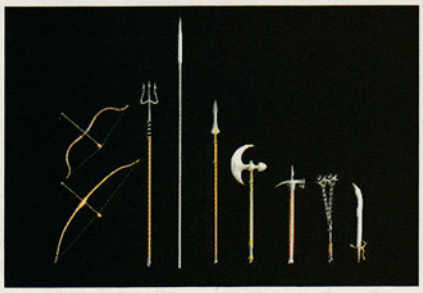
Diablo II, Lands of Lore III, Anachronox, Third World

(тук е мястото и на FF VII, но нея я разгледахме в брой 2 и няма какво повече да добавим за нея)

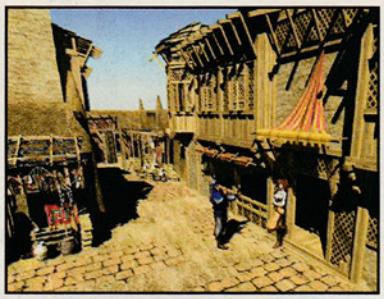
Феновете на ролевите игри са доста докачлива пасмина (и аз с тях). Не само, че не им писва да величаят любимите си игри, а и без много да се замислят изстрелват грозни и доста цветисти обиди по адрес на опитващите-се-да-минат-за-PRG-та игри - „Какво? RPG!?! К.....а гадни, ще ви @ # $ % ^ @ + (не се чете)". Очевидно няма по-омразно нещо за любителите на ролеви игри техният велик жанр да се кръвосмесва с другите, низши, жанрове. Да, но в скоро време както е тръгнало ще има доста поводи да се лее омраза от тяхна страна (справка „Wasting My Hate", Metallica 97). Щото днешно време много от водещите дизайнери са се юрнали да заемат елементи от различни жанрове, с цел да създадат нещо ново. В този ред на мисли искам да споделя колко трудно (а може би безсмислено) вече става да се класифицират жанровете. А има нужда от това (следователно не е безсмислено), тъй като по този начин се създава у читателя някаква представа, какво да очаква от дадено заглавие. Това важи двойно за игри с такива енигматични заглавия като Albion, Reap и др. А как точно се определя коя игра каква е? Къде минава разделителната линия? В края на краищата до излизането на WarCraft и Dune 2 понятието стратегии в реално време не съществуваше, докато сега те са редом с конвенционалните походови стратегии от типа на Master of Orion. Мисълта ми е, че игрите, за които ще четете в този раздел не се вписват в традиционните ролеви закони - било то заради предварително зададените персонажи, праволинейният сценарии или gameplay-я, концентриран върху 1. убиването на неща, 2. развитие на героите и 3. убиване на още неща. Но все пак доста фенове на RPG-та (и аз пак с тях) харесват ролевите хибриди, защото в тях намират, макар и в по-ограничено количество, доста елементи на любимия жанр, като развитие на героите, взаимодействие със заобикалящия ги свят и населяващите го създания и изследване на обширни фантастични светове.

Diablo II

Дата на излизане: *началото или средата на 1999*
Разпространител: *Blizzard*
Производител: *Blizzard North*



В брой 2 на списанието направихме доста подробен преглед Diablo II. Това което ви предлагаме сега е най-топлата информация, която не е изнесена в нито едно друго списание. С гордост и самочувствие искам да отбележа, че вие - нашите читатели, ще сте първите, които ще научите най-новите подробности и ще видите най-новите снимки от тази игра. Статията бе вече готова, когато реших да вмъкна този материал, защото смятам, че вие заслужавате само най-добрата и прясна ин-



формация, до която ние можем да се докопаме. Това, което вие ще научите сега, по-голяма част от света ще научи след 4 септември, когато започва изложението ECTS в Лондон. А сега четете и мечтайте.

Както вече знаете, в Част I на Diablo II трябва да изследвате Манастира на Сестрите на Невиждащото Око и да разбиете Andariel. След като свършите това, пред вас ще се открие пътя на изток, водещ към крайбрежния град Lut Gholein. Дотам ще стигнете с керван, като ще можете да почувствате пътуването от голямата анимация, която предшества Част II. Между другото всяка Част ще започва с такава анимация.

Веднъж пристигнали в града, основната ви цел ще е да намерите Гроба на Tal Rasha, където е затворен Baal, единият от братята на Diablo. От Blizzard не споменават нищо за срещата ви с Diablo, но май няма да чакате до края на играта, за да се срещнете със старият ви познайник. Но едно е сигурно - на края на всяка Част ще трябва да се срещнете с поне един мини бос.

Докато търсите Гроба, ще се натъкнете на доста странични задачи, изпълнението на които ще ви носи пари, специални предмети и най-важното - опит. Ще преминавате през подземни градове, пещери и мистериозни създания. От една от страничните задачи, ще научите местоположението на Гроба на Tal Rasha.

В тази втора част на играта за пръв път се въвеждат неравности на терена. Така пустинята ще придобие доста лабиринтоподобен вид, тъй като дюните ще ви ограждат и няма да имате възможност да виждате отвъд тях. Също за пръв път в играта ще имате възможност да влизате в сгради, като местната кръчма или магазин. Докато сте вътре, покрива и стените стават прозрачни, като ви се разкрива целият интериор. Освен за да въртите търговия, в сгра-

дите ще срещате и важни NPC-та, които ще ви помогнат да откриете Гроба. Някои от персонажите няма да желаят да говорят с вас, докато не изпълните определена задача, други ще трябва да победите в пряк двубой, за да заслужите тяхната лоялност и респект. А някои ще можете да наемате, за да ви помагат в битките. Ако прецакате някои NPC (чрез неизпълнение на поета задача), то това ще се обърне срещу вас. Цените в магазините например, рязко ще се покачат за вас.

В Diablo II действието е доста понеправолинейно, отколкото в първата игра. Така че като излезете в пустинята, ще можете да избирате накъде да вървите. Няма да има коридори, които да следвате и само вашият усет ще ви подсказва посоката.

Във втората част на играта ще има много нови гадини, живеещи под и над земята. Докато си проправяте път из подземните пещери, ще срещате създания, които няма да видите над земята.

Barbarian

На снимките можете да видите т.нар. Scarab Demon - огромен бръмбар на точки. Той лежи заровен под земята и когато се приближите на определено разстояние до него ви напада. Тази гад може да снася яйца по време на битката, от които се излюпват малки бръмбарчета, подемащи веднага атака срещу вас. Ако избягате от битката, Scarab-а се заравя и изчаква следващата възможност. Между другото чудовищата, които ще срещате през деня ще са различни от нощните създания.

Paladin

Това, което предполагам е най-интересно за вас, са уменията на героите. Всеки един от персонажите ще има три групи умения, които се разклоняват в отделни подгрупи. Ще се специализирате в дадена област, като разпределяте точките опит, които сте натрупали. Засега имаме информация само за уменията на Paladin и Amazon.

Паладинът ще може да „специализира" в Combat Skills, Healing and Undead и Aura, а Амазонката ще може да избира от Javelin and Spear, Bows and Crossbows и Healing, Movement and Repair. Ето ви пример как действа системата от умения. Например при Combat Skills на Paladin-а първо трябва да усвоите Ward, който ви позволява уменията Deflect и Holy Shield. А ако се насочите към Aura, първо ще преминете през Absorption, за да достигнете до Inspiration и Reflection. Absorption намалява силата на ата-

ката на врага, а Reflection „пренасочва" атаката на противника ви към самия него. Понякога е необходимо два клона умения бъдат изучени, за да стигнете до някое умение. Такъв е случая със Zeal, много мощна атака със засилване, която нанася на врага толкова повече поражения, колкото по-далечна е засилката. За да стигнете до него, трябва да преминете през уменията Smite и Chastise (категория Shield), и Sacrifice и Retribution (категория Sword).

Sorceress

Целият този набор от умения дава предпоставка за създаване на уникални персонажи. А това от своя страна означава доста разнообразие и удоволствие от всяко преиграване на Diablo II.

Играта ще излезе на 4 диска, всеки от които ще съдържа по едно от нивата.

На E3 Blizzard обявиха, че тя ще излезе през януари 1999, а не в края на 1998, каквато бе предварителната информация. Последните ни сведения са за още по-голямо забавяне, може би до средата на 1999 г. Това от една страна е похвално и е в тон със политиката на фирмата да не пуска игри „докато не бъдат готови", но от друга всяко забавяне на играта предизвиква у мен и братята ми по занимание (хоби, мания и др.) рязко покачване на нивото на адреналина и съмнителни реакции на първосигналната ми система. А след издънката със WarCraft Adventures Blizzard нямат право на грешки, за да не загубят своя „Mandate of Heaven". Между другото, може би вече знаете, но няколко програмисти и дизайнери напуснаха преди около месец Blizzard. Това бе сериозен удар върху фирмата и настоящите й проекти, и въпреки че никой не го признава има вероятност това доста да забави излизането на някои игри.

Lands of Lore III

Дата на излизане: ***зимата на 1998***
Разпространител: ***Virgin***
Производител: ***Westwood***

Когато Lands of Lore: Guardians of Destiny излезе миналата година, много фенове на ролеви игри бяха разочаровани от отдалечаването на играта от ролевите им корени. С предварително зададения герой и доста ограничената система за развитие на персонажа, LOL II приличаше повече на куест, отколкото на великият си предшественик. Като заиграехте самата игра нещата се влошаваха допълнително. Един мой познат, които скоро ще яде бой на StarCraft, доста успешно охарактеризира играта с определението „пръчка". Единственото хубаво нещо бяха анимациите, но те не бяха достатъчни, за да измият позорното петно от челото на Westwood. Пуснатият в последствие 3D patch за играта малко промени отношението на играчите към играта, но в общи линии най-големият му принос всъщност бе към игралните анали - LOL II влезе в историята като първата (и единствена засега) ролева игра, която поддържа хардуерно 3D ускорение.

Сега ще ви отворим вратите към света на Lands of Lore III. Не знам дали са си извадили поука в Westwood, но за тази една година е налице прогрес в отношението към LOL. За третата част на играта бе изграден „с начале" нов engine, с вградена 3D поддръжка. Новата платформа ще използва познатата ни от Blade Runner „voxel technology", чрез която бяха създадени зрелищните ефекти на миналогодишния хит. С негова помощ ще се създават доста убедително изглеждащи 3D персонажи. Действието в играта ще се развива в шест различни свята, които доста ще се различават помежду си - от вулканични региони до разкъс-

вани от война населени места.

За съжаление и тук ще има предварително зададен герой, а перспективата се запазва - първо лице (единствено число). Историята на играта ще се развива в света на Gladstone, като ще е отдалечена малко във времето от края на Guardians of destiny. Цялата интрига е около открадването на душата на героя ви, което ще стане в интрото. Благодарение на мощна магия, вие запазвате живота си и тръгвате да търсите

душата си. Ще трябва да откриете злодея, да го наритате, да си върнете душата и да възстановите мира в Близкия изток, пардон, в света на Gladstone. Може би във връзка с молбите на почитателите на RPG за по-обширна система за развитие на персонажа, от Westwood са внесли няколко промени в третата част ма играта. Една от тях са гилдиите. В играта ще има четири различни гилдии, посветени на различните класове герои. Чрез придобиване на членство в тези гилдии, ще ви се предоставя възможност да усвоявате нови умения или да усъвършенствате вече наличните си такива. След изпълнението на някоя задача, или след преминаване в нов свят ще бъдете награждавани с хубави анимации.

С подобрена графика, завръщане към ролевите елементи и с доста опитен екип, трудещ се върху нея, Lands of Lore III е на път да отмие срама от предшественика си и да възвърне славата на Lands of Lore: The Throne of Chaos.

Third World

Дата на излизане: края на 1998
Разпространител: **Activision**
Производител: **Redline Games**

По примера на великолепния Fallout се задава Third World - постапокалиптична игра със силен тактически отенък. Не си мислете обаче, че това е клон на Fallout-а. Third World е по-скоро ученик, опитващ се да приложи наученото в училище, като прибавя и свои собствени идеи. А това може да поведе RPG жанра в съвсем нова посока.

Играта се разработва от наскоро основаната Redline Games. А хората зад тази игра са Ron Miller и James Anhalt, които са играли ключови роли в игри като WarCraft 2, Diablo, StarCraft, Dark Reign и MechWarrior 3. Като се вземе в предвид солидният опит на екипа разработчици, нищо чудно, че играта е окачествена като хибрид между стратегия и ролева игра, като ще се преплитат ролеви елементи с тактически битки в реално време. Ще можете да си образувате група, или по-скоро банда от 5 героя, като ще имате избор от шест различни раси и многообразие от класове. Ще се сражавате срещу други банди и много врагове в битка за територии. Колкото повече територия контролирате, с толкова по-модерни и полезни оръжия и предмети ще се екипирате. Ще има

доста умения за усвояване и доста показатели за подобряване, в стила на класическите RPG-та. Играта ще използва нов „True Perspective" 3D engine. Графиката е богата на цветове и ще ни предложи някои зашеметяващи ефекти. Камерата може да се застопорява в

определено положение или да се върти на всевъзможни посоки, в зависимост от вкуса и нуждите ви. Картите на градовете, които ще бъдат поле за изява на вашите „айдуци", ще се генерират по случаен принцип, като това ще допринесе доста за преиграваемостта на играта. Ще бъ-

де включена и поддръжка за мрежова игра на двама души по модем и до 8 играча по Интернет.

Остава само да видим дали Third World ще успее да създаде ефектна смес от стратегически и ролеви елементи, без да ядоса и отчужди поклонниците на двата жанра. Дори малкото информация, която имаме за този продукт, ни дава основание да предвиждаме добро бъдеще за това заглавие.

Anachronox

Дата на излизане: **края на 1998**
Разпространител: **Eidos**
Производител: **ION Storm**

Tom Hall, работещ преди за id Software и 3D Realms, сега работи към ION Storm (със старият си другар John Romero), където подготвя Anachronox. Това е хибрид между екшън и RPG, действието в които ще се развива в true-3D вселена. Естествено, какъв по добър избор в случая за engine от този на Quake II, като се знае, че и Romero и Hall са участвали в разработването му. Знаете ли, от години феновете на ролевите игри със завист се взираха в непрекъснато подобряващата се графика на 3D екшъните, докато техните любими игри си оставаха с пикселизирана графика, а специални ефекти просто липсваха или бяха под всякаква критика.

Tom Hall признава, че конзолните RPG-та на Square Soft - Final Fantasy и ChronoTrigger, са оказали голямо влияние върху дизайнерските му идеи при работата над Anachronox. Ще можете да управлявате до трима герои, които ще можете да избирате от разнообразните индивиди, срещани по време на митарствата ви. Въпреки че engine-а на Quake е известен с multiplayer възможностите си, Anachronox ще бъде single-

player ориентирана игра с доста богат сценарий. Действието се развива в бъдещето, като фантастичната фабула се върти около изоставен град на извънземна раса. Всъщност огромни области наречени Senders, които са средища на цивилизацията. В центъра на вселената се намира Sender One и във времева сфера във него се носи град Anachronox. Говори се че този град някога е бил дом на милиони заточени извънземни, боледуващи от странна болест. След тяхната смърт градът е в разруха, но е открит от представители на криминалните среди и в последствие става център на престъпността, населяван от всякакви отпадъци на обществото.

Вие сте в ролята на Sylvester Boots, познат като „Sly", а партньорът ви се казва Stilleto Anyway. Един от евентуалните ви другари се нарича Grupmos - стар мъдрец, изучаващ дисциплината Elementor на MysTech (Mysterium Technology). Тази дисциплина позволява да си изработвате оръжия, чрез комбиниране на различни модули, наречени Elements. Това е доста свеж подход към системата от въоръжения на играта. Така ще можете да създавате разнообразни и уникални оръжия, по „ваш образ и подобие" .

Ще бродите из футуристична обстановка, дори ще пътувате между измеренията, като крайната ви цел е да спасите вселената от колапс (колко оригинално). За разлика от Quake II, Anchronox ще бъде представена от трето лице перспектива. Битките ще бъдат в реално време, а графиката ще поддържа 3D ускорители.

Едно от хубавите неща е, че пичовете от ION Storm не са се задоволили с графичната мощ (ха-ха) на Quake engine-а, а са добавили собствени светлинни ефекти, интерактивни повърхности и 24-към-32 битови текстури. Вместо голият ландшафт, познат ни от базираните на тази платформа игри, градските пейзажи на Anachronox ще бъкат от живот, със дузини NPC-та, щъкащи по улиците. Взаимоотношенията между вашите герои и NPC-тата ще става чрез прости менюта, познати от конзолните RPG-та. Ще има пълна гласова поддръжка за NPC-тата.

Май ще мине още време докато от ION Storm пуснат скрийнове и допълнителна информация за сценария и особеностите на играта. Интересно е да видим как ще се справят програмистите с движенията на отделните ге-

рои от екипа ви, тъй като от Origin не успяха да намерят решение на този проблем. Затова и Ultima IX ще е с един герой, а не с традиционната група такива. Също така с нетърпение ще очакваме да видим как ще успеят Storm-овете да приложат в тяхната игра engine-а, които до този момент е използван само за екшън-игри.

Online Ролеви Игри

Asheron's Call, EverQuest

Online ролевите игри са познати от години, но едва от скоро те еволюираха от текстовият си вид и преминаха в графичен. Няколко масивни ролеви игри бяха пуснати за последните една-

две години, като от тях се открояват Meridian 59 на 3DO и Ultima Online на Origin Systems. Но пътя на тези игри въобще не беше (а и все още не е) лек. Проблемите на Ultima Online със скоростта по Интернет и продължителните промени в дизайна доведоха до прословутия съдебен процес от преди няколко месеца. Група ревльовци (доста голяма група всъщност) заведоха дело заради тези проблеми срещу Origin и компанията майка Electronic Arts. Да се пусне масивно online RPG, което да позволява на стотици и дори хиляди хора да играят едновременно в един постоянен игрален свят, е меко казано не лека задача.

Asheron's Call

Дата на излизане: началото на 1999
Разпространител: Microsoft
Производител: Turbine Entertainment Software

Разработвано в момента от Turbine Entertainment Software за Internet Gaming Zone на Microsoft, това е един масивен online ролев свят, наречен Dereth. Това е остров, които е бил населяван от развита раса, наречена Empyrean, които е изчезнала. Героите започват играта със съзнанието, че по мистериозен път са пренесени в Dereth и те ще трябва да разкрият тайните на този свят, за да оцелеят.

Персонажите в Asheron's Call ще бъдат само хора, но ще идват от три различни родословни групи, моделирани приблизително по културите на средновековна Англия, древните Маври от южна Испания и феодален Китай. В играта е разработена васална система, структурирана по средновековния феодализъм, на базата на която ще се развиват взаимоотношенията между играчите. А това означава, че някои опитни играчи ще привличат новобранци, тъй като колкото повече последователи имаш, толкова по-големи са мощта и славата ти. От друга страна новобранец, които е от свитата на някой ветеран се ползва с неговата защита, може да получава обучение и ценни предмети. Тук ще трябва да си заслужиш правото да убиваш други играчи, чрез изпълнението на специален куест. Дори след това, потенциалните „убийци" ще могат да атакуват само тези играчи, които са изпълнили същата задача или са в процес на изпълнението й. Миролюбивите играчи, които не се поблазнят от тази задача, ще могат да си играят на спокойствие, без да се страхуват от player-killer-ите.

Asheron's Call ще ни предложи 3D свят, в които всички герои, персонажи и обекти ще бъдат изобразени чрез текстурно покрити полигонални обекти. Engine-а на играта ще компенсира чрез специални технологии забавянето

по мрежата. Поддръжка на 3D ускорители може да не се включи в началната версия на играта, но се предвижда за в бъдеще.

За разлика от останалите игри от този тип, всички персонажи в Asheron's Call ще съществуват в един свят, а няма да бъдат разхвърляни в отделни „огледални светове". Ако се вярва на разработчиците, които твърдят, че побирането на всички играчи в един свят няма да забави играта, то това ще създаде много по-динамична, по-социална атмосфера. Играта ще включва и екзотична система на магии, която ще позволява създаването на нови магии и отслабване мощта на магиите, които се използват много често. Битките ще включват необичайно голям брой тактически възможности. Оръжията ще варират по отношение на сила и скорост на атаката, а персонажите ще могат да контролират височината и силата на ударите си (изстрелите си и др.)

Със солидна графика и уникални магическа, бойна и социална системи, Asheron's Call изглежда доста обещаващо заглавие.

EverQuest

Дата на излизане: есента на 1998/януари 1999
Разпространител: Sony
Производител: 989 Studios

„Предоставям тези знания за историята на Norrath не от желание да ограмотявам невежите, а защото такъв е дългът ми. Но знайте, че всяко познание си има цена. Незнанието и невинността вървят ръка за ръка".

Това са уводните редове от историята на вселената на EverQuest. Разработен с идеята да подслони стотици авантюристи,Norrath ще представлява огромен свят, състоящ се от 5 континента с многобройни градове и градчета. Като повечето online ролеви игри и тук няма да има предварително зададена цел; играта ще се развива вследствие на взаимодействията и взаимоотношенията между отделните играчи.

Ще избирате героя си от 14 различни класи и 12 раси. Играта ще върви в традиционният ролеви модел, като персонажите ще се покачват в нива и ще придобиват нови умения. До 1500 души ще могат да играят едновременно на един сървър, което ще представлява един свят.

Заплахата от „убийци" ще бъде елиминирана чрез „no pkilling" опция, която ще забранява битката между отделните играчи.

Света на EverQuest ще бъда 3D, като всички герои, предмети и чудовища

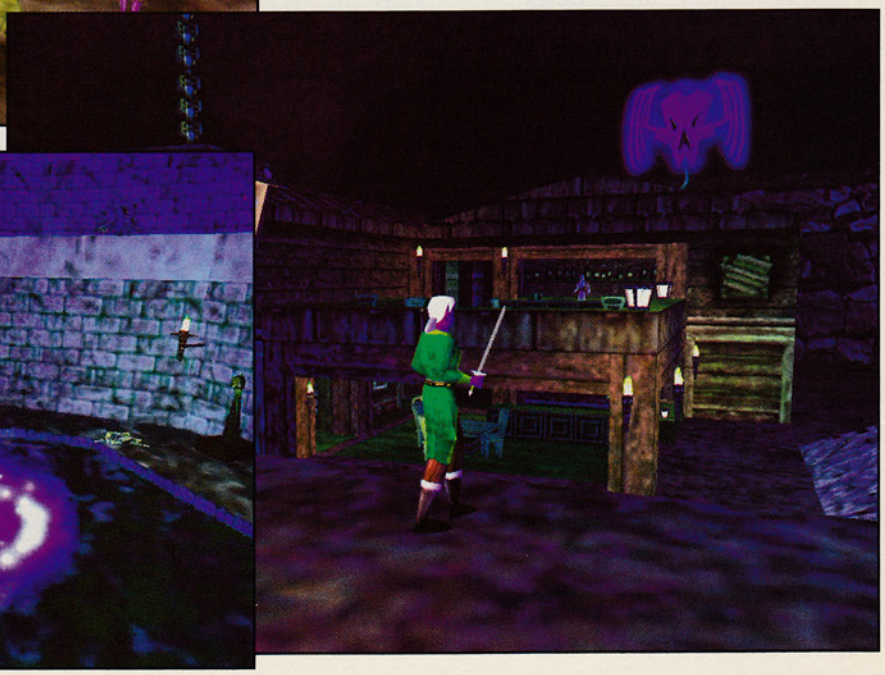
ще бъдат представени чрез покрити с текстури полигонни модели. За да местите тези полигони насам-натам ще ви трябва 3D графичен ускорител.

Въпреки, че играта започва в first person перспектива, ще сте в състояние да въртите камерата в различни „трето лице" перспективи. Sony се стремят да създадат колосален свят, в който ще се сменя ден с нощ, времето ще се променя, ще съществуват гилдии, религии, ще се образуват нещо като партии между играчи, ще има подводен свят и изключително разнообразни терени.

Последната информация, която получихме малко преди приключването на броя е за забавяне на излизането на играта до началото на 1999 година. Това е с цел да се проведе масов бета тест, за да се открият евентуални проблеми и да се отстранят своевременно. Похвално, момчета. Само не протакайте много.

И това не е всичко

Сигурно си мислехте, че след толкова години суша тези 13 игри, които прегледахме в тази „статийка" изчерпват всичко за 1998 година. Да, ама не! Има още доста игри, които са излезли или им предстои скорошно излизане. За да приключим с тази част от материал ще направим бърз преглед на



някои от предстоящите до края на годината заглавия.

Ancient Evil - RPG/екшън/приключенска игра, производство на Silver Lightning. Вече е на пазара. Играта е с изометрична перспектива, очевидно повлияна от онази „дяволска" игра. Поиграх я малко и трябва да ви кажа, че не е нищо особено. Става за убиване на време.

Blades of Exile - Jeff Vogel и Spiderweb Software наскоро пус-

наха последната (засега) игра от тяхната shareware поредица Exile. С графика, подобна на тази на старите версии на Ultima, това всъщност е ролева система, която ви позволява да създавате собствени сценарии и да си ги трампите с другарите ви.

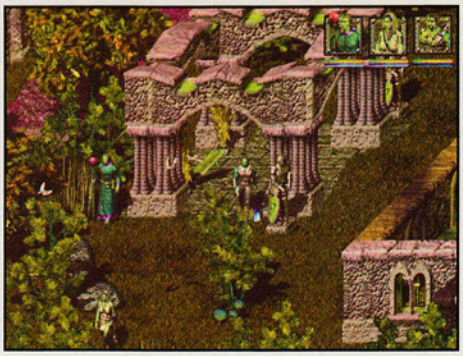
Deus Ex - 3D екшън/RPG, дело на Warren Spector - ветеран от Origin и Looking Glass. Играта ще използва engine-а на Unreal. Действието в играта се развива в реални места, като Белият Дом. Играта ще представлява някаква комбинация между Джеймс Бонд и Досиетата Х. Ослушвайте се за тази игра. Зад гърба на Spector стоят Ultima Underworld и System Shock и може да се очаква много от него. Играта се очаква в началото на 1999.

Dargonflight - базирана на фентъзи поредицата на Ann McCaffrey „Хрониките на Перн" (има ги и на нашия пазар), тази игра се разработва от Grolier Interactive, които обещават визуално богат свят в истинска 3D обстановка. Играта ще бъде представена в изометрична перспектива. Очаква се до края на годината.

Dink Smallwood - наскоро пуснат shareware. Добра графика и свеж хумор са отличителните и черти. Seth Robinson и

RtSoft пускат непрекъснато нови сценарии, за да поддържат интереса към тази игра.

The Lady, The Mage and The Knight - европейско екшън/RPG, разработвано от Larian Studios за Attic Software. Действието се развива в познатия ни от Realms of Arkania (Shadows over Riva) свят. Доста ин-



терактивен свят и изометрична графика, позната ни от последните Ultima игри, но е екшън ориентирана като Diablo.

Grimoire - още един shareware, които трябва да излезе тия дни. Играта е в хардкор ролев стил и с графика като на последните Wizardry-та.

Hexplore - RPG/приключенска игра, наскоро излязла на пазара. Изометрична 3D графика, приличаща на рисувано Diablo. Биде превъртяна от Undertaker след едноседмични люти битки. Не е лоша, но има опасност да ви писне.

Underlight - мащабен online свят, наскоро пуснат от Lyra Studios. В играта няма NPC-та, така че всеки персонаж, които срещате е друг играч.

1999 и натам

Естествено, някои заглавия, които разгледахме в тази статия няма да излязат преди началото на следващата година, въпреки обявените за тази година крайни срокове. Освен тях през следващата година се очакват някои доста сериозни заглавия, като Elder Scrolls III: Morrowind на Bethesda Softworks; Elysium и Good and Evil онези анихилатори Cavedog; Legend of the Five Rings и Vampire: The Masquerade на Activision; Nox на Virgin Interactive; Planescape и

Моята класация на най-очакваните игри

Stonekeep II на Interplay Productions.

1. Baldur's Gate
2. Diablo II, Fallout 2
3. Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

... и на вече излезлите

За бога, братя, попадне ли ви Might & Magic VI, не се замисляйте, а я грабвайте и бегом вкъщи. Това е една от най-добрите игри, наред със StarCraft и Commandos: Behind The Enemy Lines, излязла през последните месеци. Абсолютен трепач. За първите два дни игра ми изяде около 25 часа. Не съжалявам за нито една минута от тях!

Whisper

Heart Of Darkness

Производител: AmazingStudios
Категория: Junp&Run
Разпространител: Interplay за САЩ и Ocean/Infogrames за останалата част от света
Дата на излизане: вече е на пазара

Много се чудех преди да си пусна тази игра. Дали заради факта, че тя бе в производство повече от 5 години, или заради вродената ми "алюбов" към аркейдните игри. Престраших се и заврях диска в устройството. Оказа се че имам необходимите 84 MB свободно място (да не се надява човек). Инсталацията протече бързо и безболезнено.

Знаете ли, тази игра бе събрала вниманието на играчите още когато бе обявена. А това, както казах бе много отдавна и за последните една-две години шумът около нея стихна съвсем . Хората решиха, че това е поредната гавра на разработчици с нежните души на играчите. И тогава изведнъж, ей така от никъде дойде информацията, че Heart of Darkness е пред излизане. Естествено, това изненада мнозина.

Зад този проект стои Eric Chahi, които направи преди доста време вече Out of this World. Наред с него, върху играта работиха и няколко човека, участвали в такива игри като Flashback и Fade to Black. И за да завършим картината, непремено трябва да споменем и г-н Bruce Broughton (работил върху саундтрака на много филми), които се е погрижил за звуците и музиката в играта.

За играча, Heart of Darkness трябваше да е за играча всичко - невероятна графика, музика, звукови ефекти, анимации. Естествено, всичко това си имаше цена. Докато бюджета на играта доста се увеличи и достигна 3.5 млн. $, то сроковете за пускането на играта се пропукваха и сриваха един след друг.

Това накара Virgin Interactive да се откаже от играта и дълго време Amazing Studios не знаеха кой ще се грижи за разпространението. Накрая Infogrames, Ocean и Interplay си поделиха правата по разпространение.

Та като си пусках играта бях доста скептичен за "тая работа". Та как е възможно игра на 5 години да се мери с днешните шампиони? Е, след пет минути много неща ми просветнаха и с усмивка на лице си повтарях: "Не мога да повярвам..."

Heart of Darkness може да се оприличи на екшън/приключенска игра с конзолен изглед. Но за разлика от игрите от този тип, т.нар Jump&Run, тук целта е била да се създаде напрежие. При това ЯКО.

Вие управлявате дванадесетгодишния Andy - обикновено момче, което не се страхува от нищо, освен от тъмнината. Неговото куче, Whisky, е отвлечено от силите на мрака. И докато ние, простосмъртните, в такъв случай ходим да подаваме молба за изчезнал домашен любимец, с надеждата, че провидението ще ни го върне, Andy (като всеки нормален дванадесетгодишен) се качва на своя въздухолет и се насочва към Сърцето на Мрака, въоръжен със своя лазер. За съжаление почти веднага губи транспортното си средство, а малко по-късно и оръжието си. И ако малчуганът винаги е смятал, че мрака да е много гостоприемно място, то много скоро ще прозре, че е и "адски" враждебно. Гонен от духове,

демони и всякакви други ужасии, Andy разбира, че няма да е лесно да открие Whisky. С течение на играта ще разберете защо е отвлечен приятелят ви и ще стигнете до Сърцето на Мрака.

Управлението на играта е много просто. Използвате стрелките за движение, клякане, катерене и др. (между другото Andy е number one в алпинизма). Ctrl е за тичане, а Alt за скачане. Shift-а служи за стрелба. Не е предвидена възможност да си преконфигурирате клавишите, но то и няма нужда. Нямате инвентар и по-голямата част от загадките изискват да преместите нещо от "background-а", чрез стрелба или "мануално", както казват колегите от Top, Master, или както им е там последния вариант Games. В играта няма "power-up"-и, тайни нива, аптечки, брони и др. Тя дори не може да се окачествии и като "пуцалка". Andy е обикновено момче и един удар му е достатъчен, за да отиде в един по-добър свят.

Цялата идея в HOD е не да се срещате с тонове гадини или да скачате по платформи, а да се изправяте пред ситуации, които трябва да обърнете във ваша полза. Нека ви дам пример. Стигнали сте до някаква пропаст (това си го измислям, няма да го намерите в играта). В някои подобни игри ще има въздушни платформи, които ще се движат и вие трябва добре да прецените кога да скочите върху тях (Ultima 8). В някои приключенски игри ще ви трябва някакво подобрение за мотора, за да преминете от другата страна (Full Throttle). В HOD такава загадка изисква специален подход.

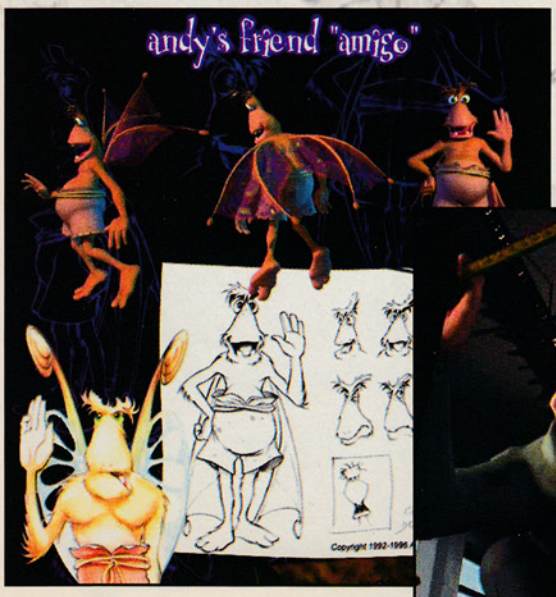
Може би ще съборите скала, за да отклоните течението на реката под вас. Това ще повиши нивото на водата някъде, което от своя страна пък ще открие пред вас, къде някоя зла гад ви дебне (помнете, един удар и сте аут) и ще трябва да измислите как да се промъкнете покрай нея, за да стигнете до дъното на пропастта, където пък...

Разбира се, не всички ситуации са толкова сложни, но този пример трябва да ви създаде представа за концепцията на играта.

В играта няма опции за запис и зареждане, но тя сама следи прогреса ви. Преминете през два-три екрана или решете някоя загадка, и няма да се налага да се повтаряте ако умрете. А ще умирате доста често, повярвайте ми. Що се отнася до това играта е направо брутална. Смъртта ви дебне навсякъде. Правиш грешна стъпка и умираш. Скачаш и умираш. Спираш на едно място и умираш. Животът е тежък.

За ваше успокоение ще ви кажа, че никога няма да умирате по един и същ начин, освен ако не сте на едно и също място. Играта ще ви превежда през нови и разнообразни места, където ви очаква нова и разнообразна смърт.

Вашият герои Andy е доста здраво хлапе. Той ще се катери, ще виси, ще плува, ще скача, ще се отърсва от хваналите го гадини и в крайна сметка ще научи някой хитри номерца, с които да скрои шапка на поклонниците на мрака. И не забравяйте, че тук не трябва да изтрепеш всички а ла Quake, за да стигнеш до целта си. В повечето случаи ще е поразумно да избягваш битките.



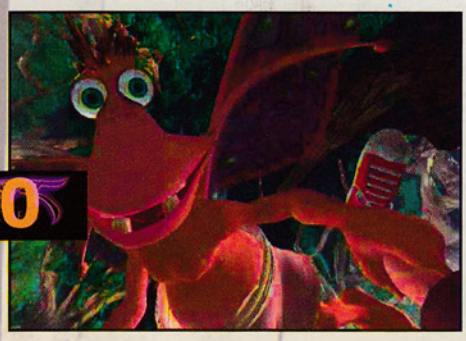
Като цяло gameplay-я на играта е страхотен, да не кажа и перфектен.

А сега да обърнем малко внимание на графиката и звука. Една от причините да ме налегнат съмнения преди да си взема играта, бе възрастта й. Има някои места, особено в менютата, където се виждат графични пропуски. Самата игра върви в прозорец, заемащ около 80% от екрана ви в разделителна способност 640X480. Това, което ще видите в този прозорец е просто фантазия.

Самият фон е рисуван на ръка и създава леко тягостно впечатление. "Background"-а на играта в нито един момент не е статичен - винаги нещо мърда. Дори има моменти когато целият екран буквално ще експлодира от движения. Това ще ви държи в постоянно напрежение, тъй като няма да знаете кое от мърдащите неща ще прояви интерес към вас.

Ще се наслаждавате на доста добри визуални ефекти - сенки падат реалистично върху общият план, подводните сцени изглеждат подводни, горещият въздух потрепва над потоците от лава. Добре е пипнат и елемента на осветяване. Въпреки, че не е динамично, светлината се "държи" по такъв начин, сякаш идва от един източник. А светлина в този мрачен свят се прокрадва доста рядко и ще изпитвате истинско щастие всеки път, когато я виждате.

Анимирането на героите е превъзходно. Макар и да се вижда леко "оръбяване", броя на кадрите анимации, които са отделени на персонажите компенсира това. Andy е облечен в 2000 кадъра анимация, което прави всяко негово движение истинско, та истинско Не са много игрите на пазара, които могат да се сравняват по този показател с HOD. А когато говорим за игра, която трябваше да излезе през '96-та, това вече е постижение.



За подсилване на цялостната картина огромна роля играят звуковите ефекти. Те са направо невероятни. Няма да намерите нито един излишен или некачествен звук. По време на играта няма музика, но тя ярко присъства в анимациите, като подсилва атмосферата.

Докато превеждате Andy през 8-те свята и 180 игрални екрана, ще бъдете награждавани от време навреме с анимации. Начинът, по които се преминава от игра към анимация е толкова плавен, че се случваше да млатя по клавиатурата и да богохулствам, докато осъзная, че е започнало анимационното откъсче. А за анимациите ... Тук ще бъде много ясен - те са може би най-добрите правени някога за PC игра. В никакъв случай не преувеличавам. Нищо чудно, че Стивън Спилбърг е обмислял идеята от играта да се направи филм. Такова качество спокойно може да конкурира дори анимираните филми от големия екран. Движението на камерата, въображението на дизайнерите, звуковите ефекти и музикалният фон правят от тези анимации невероятно преживяване.

Ако сте стигнали дотук, би трябвало да ви е ясно, че играта ми е допаднала много. Да, така е, но идва момента да видим и недостатъците. Това е доста лесно, тъй като такива просто няма. Казах няма! HOD е доста близо до съвършенството. Единственото нещо, което може да мине за слабост е продължителността на игра.Но като се има в предвид оригиналността и разнообразието на всяка една от ситуациите, мисля че момчетата от Amazing Studios са си свършили добре работата. Не че бих имал нещо против 30 такива нива вместо 8, но нека се придържаме към реалността. Обикновено количествените увеличения водят до качествени изменения в нежелана насока. Това, което е направено в тези осем нива, доста дизайнери няма да могат да го постигнат с осем хиляди. Така, че мир и любов.

Като заключение ще кажа, че които чака търпеливо, винаги остава възнаграден. Попадне ли ви възможност, поиграйте Heart of Darkness. Ако прецените, че съм преувеличил или с излъгал дори с едно изречение имате моето позволение да ме охарактеризирате по ваш вкус и дори ще ви дам възможност да го направите на страниците на списанието.

Whisper

Производител: 3DO
Тип: Arcade Shooter (може би)
Разпространител: 3DO
Дата на излизане: вече е на пазара

Добре, новобранци, ето го и новото изпитание. Пригответе се добре за битката. Без никакви тамагочита, че този път ще има карцер! Я да видим дали сте си измили ръцете - добре. Да не стане като миналия път, да лепне цялата клавиатура. Пригответе се добре. Ръка на мишката. Натиснете Start, но преди това погледнете правилата на игра

1. Сержантът единствен може да издава заповеди.

2. Сержантът винаги има право.

3. Ако някой умре по вина на сержанта, да прати молба по каналния ред и тогава тя ще бъде разгледана.

Добре дошли в света на Army Men. В него вие ще се превъплътите в главнокомандващия на армия от пластмасови войници. Обяснете им тези три правила и всичко ще бъде наред. Нали така?

Army Men е смесица между стратегия в реално време и екшън. В началото, играта може да ви се стори като поредния опит да се смесят двете основни направления при компютърните игри. С течение на времето ще се убедите, че Army Men доста се различава от своите

събратя в този новопоявил се жанр. При тях стратегическата част на играта обикновено се изразява при управлението и добиването на ресурсите, с които се изграждат постройки и се събират армии. Army Men разчита на управлението и позиционирането на войските. Елементът при събирането и обработката на ресурси, строенето на военни части и т.н. е напълно премахнато. В началото на всяка битка имате точно определен военен контингент. Въпреки това играта не прилича на Gettysburg или Commandos: Behind enemy lines. Заинтересувах ли ви?

Доколко в Army Men ще преобладава екшъна или стратегията, зависи предимно от вас. Ако си падате по маневрите с войски и тактическите засади, вие ще предпочетете да играете предимно с военните си подразделения. Любителите на пукотевиците пък ще могат да се развихрят с главния герой в играта - сержанта. Той е в състояние да нанесе големи щети на противника и тъй като вие поемате неговото управление, действията му са до голяма степен непредвидими. Ако разчитате само на основните си войски и боравите с тях, дори ако сте като Наполеон, не се съмнявайте, че скоро ще намерите своето Ватерло (най-вероятно във мултиплейъра). Ако пък решите да се правите на Рамбо, също няма да стигнете далеч. Трябва да комбинирате двата елемента в играта, ако искате да победите опонентите си.

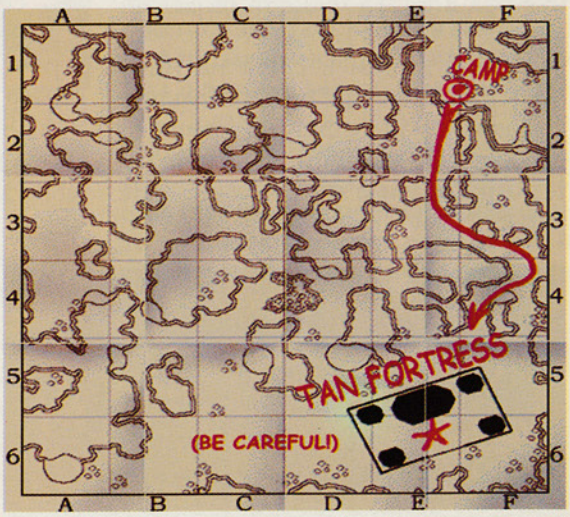
Разбира се, никой не е роден военноначалник и поради тази причина и за вас е предвидена предварителен лагер, където да шлифовате уменията си. Не се притеснявайте, ако в началото не може да се управите с гранатите или при първата маневра с танка сте смазали половината си пешаци. С времето ще свикнете :). Когато решите, че сте готови, може да се пробвате с кампанията. Там ще ви се налага да изпълнявате най-различни мисии и ще продължите да се обучавате как да командвате войс-

ските си и да управлявате сержанта. Третата ви опция, естествено, е мултиплейър, където ще удари часът на истината. Неприятно впечатление прави малкото карти, които производителите на играта (3DO) са решили да сложат в този раздел. При това положение битките срещу други опоненти лесно могат да ви омръзнат, ако започнете да прилагате една и съща тактика. Предвидена е и Интернет мултиплейър опция, като самата Army Men си има вградена система за измерване на забавянето на връзката. При начало на интернационално стълкновение по мрежата, на всеки един играч се появява скорост-о-метър, който показва какво забавяне има връзка му. Когато той показва зелено, нямате никакви проблеми (а и със сто процентова сигурност не се връзвате от България), но когато уредът показва червено Army Men се насича ужасно и ако ситуацията не се подобри, ще бъдете позорно изритани от играта. Звучи подтискащо, нали? Почакайте да видите, когато ви се случи Условията за победа са най-различни. Там присъства и опцията capture the flag.

За да победите врага, вие ще имате на разположение пехотинци, камиони, танкове, различни видове оръжия и въздушна помощ. Главното действащо лице - сержантът, е човекът, който управлява военните си части. Тук е времето да спомена разочарованието си от оскъдните

различните превозни средства, едни създателите на играта знаят. Пластмасовите петна (ами какво според вас ще остане от една прегазена пластмасова фигурка) лежат на тяхната съвест, защото AI-то (изкуственият интелект) на войниците ви е доста нисък (горе долу колкото номера на обувките ви). В крайна сметка не са много игрите, където един танк, в стремежа си да ви докопа, смачква значителна част от съюзниците си. Какво да се прави, явно от 3DO са почитатели на принципа целта оправдава средствата ...

Наборът ви от оръжия, с които може да борави сержантът, не е много богат, но за сметка на това е напълно достатъчен. Като започнем от чудотворната ви магическа пушка, на която никога не свършват куршумите, продължим през базуката и свършим с мините (особено подли в мултиплейър детмачове) и експлозивите, всичко това има само



возможности за командване на подопечните ви. Създателите на играта са я опитали да я направят максимално лесна и са предвидили единствено три вида заповеди: атакувай, защитавай и следвай ме. След като безпрекословно ще отидат, където и да ги пратите - дори и на сигурна смърт, вашите войници биха могли да изпълняват и някои по сложни команди. Реалността е коренно различна. Превключ ването между различните ви отряди става с помощта на табулацията. Никакви групи, екранът не се центрира върху избраните части. Та дори и в Warcraft II има по-голям набор от опции! Да не говорим за по-нови игри като Age of Empires или Starcraft. При това положение е немислимо да изкомандвате авторитетно на войската ви да изпълни патешко ходене от мен до другото дърво или да тича до хоризонта и обратно. За нивото на интелект на подчинените също не могат да се кажат ласкави думи - колко войска е отишла под колелата на

едно предназначени, при това то не е да галите врага си с гъше перо. Боравенето с някои от оръжията ви е малко странно, но като свикнете с него, ще успеете лесно да се справяте с превъзхождащия ви по численост опонент. Сержантът може да носи пушката си, едно "второ" (огнехвъргачка, гранати, базука) и едно специално трето оръжие. Това е доста по-реалистично от DOOM, където човек започва да се усъмнява, дали няма

някое ремарке зад главния герой, което да му мъкне придобивките. Оръжията обикновено се намират в сандъци, които се въргалят безразборно на земята. Тук-там ще намерите и такива със специално съдържание. Тези "екстри" включват въздушна помощ, която ви се праща свише. На първо място стои reckon - ако изберете тази опция, един самолет ще прелети през бойното поле и на вашата умалена карта ще светнат координатите на враговете ви. Особено полезно при мултиплейър игри! Втората опция се нарича air strike. При посочване на целта, тя бива атакувана с няколко доста мощни бомби. Един въздушен удар е достатъчен да повреди непоправимо танк. Последната ви възможност е въздушният десант. Парашутистите ви ще се приземят, точно там, където им кажете и веднага преминават

под ваше командване. Безценно за най-различни видове засади. Сандъците със такова специално съдържание, се намират рядко, така че по-бързайте да ги намерите, преди чуждият командир да ви изпревари.

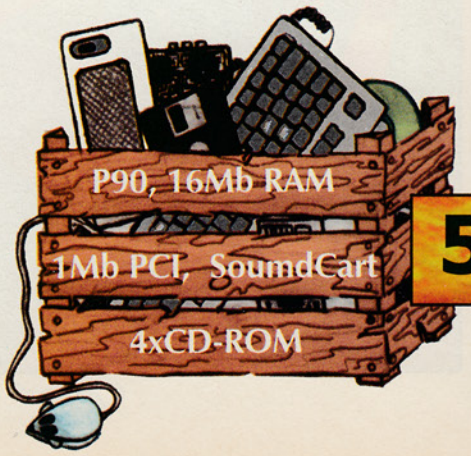
Ако ви писне да вървите пеша - пъхнете се в едно от четирите превозни средства в играта. Те се управляват също толкова лесно и имат собствени амуниции. В категория "муха" е камионетката, която е доста бърза, но автоматичната й картечница е слаба. Затова пък разполагате с безкрайно много амуниции. Тежката ви артилерия е представена от масивен танк. Бавен като охлюв и маневрен като триетажна сграда, той може да остави под колелетата си по-голямата част от пейзажа. Разполага с 40 изстрела, като има известно време на зареждане, преди да сте готови за стрелба. Имайте го предвид.

Графиката на играта е изпълнена във вече превърналия се в стандарт режим 640 на 480 точки 256 цвята. Тя в никакъв случай няма да успее да ви впечатли, но в крайна сметка, целта на Army Men не е да ви предложи пиршество за окото. Предвидени са няколко вида терен - от пустини до тучни ливади и горички. И докато дърветата и оградите се топят под изстрелите на огнехвъргачката или базуката, камъните сякаш са направени от непробиваем материал. Теренът няма да се деформира и от най-зловещия взрив. Военните части са добре анимирани, като имат най-различни движения - тичане, ходене, коленичене, залягане и пълзене. Превозните средства са прости като дизайн,

но достатъчно добре направени. За съжаление специалните ефекти в играта - експлозии, пожарища и т.н. също не излизат от графата средна работа. Дизайнерите можеха да се постараят много повече. Същото може да се каже и за музиката в играта. Явно 3DO са искали да докарат до еуфория играча със скрибуцащата музика стил военен руски филм, която безпощадно се лее от колоните. На мене лично тя ми донесе главоболие и бързо, бързо я изключих. Сигурно очаквате да очерня и дигиталните ефекти, но те като че ли не заслужават това. Воплите на пластмасовите войници в началото малко ме озадачиха, но после свикнах с това. Естествено, звуковото оформление можеше да бъде и по-богато, но да не ставам прекалено нагъл :)))

Все пак ви съветвам да си вземете Army Men, защото с нея вие ще прекарате няколко интересни часа пред монитора, независимо дали си падате по стратегиите или по екшън игрите. Въпреки, че продукта има не малко греди за одялване, удоволствието от него е голямо. Главната атракция и тук си остава мултиплейъра, който може да развали (за кой ли път) не едно и две приятелства.

GROOVE



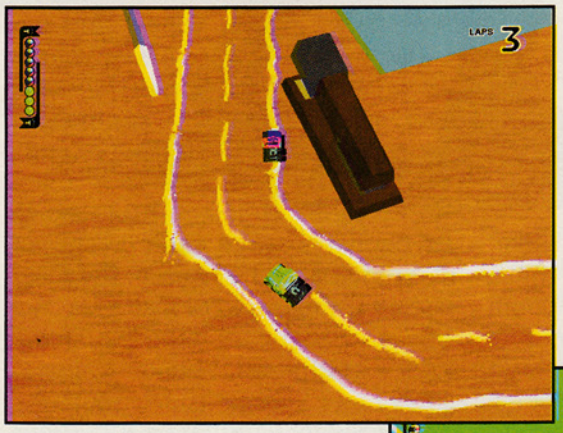
Micro Machines III

Toolbox Design Ltd

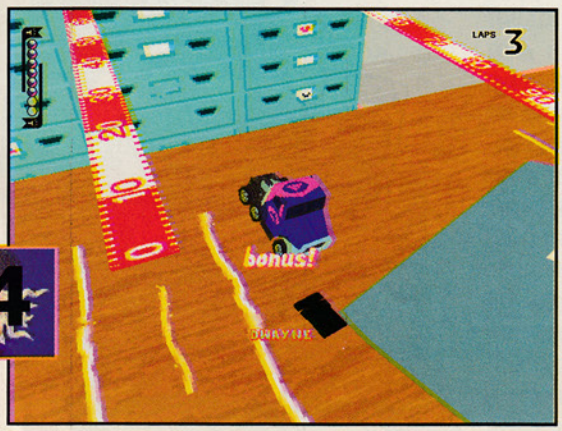
Производител: Midway
Категория: Arcade Racing
Разпространител: Codemasters
Дата на излизане: вече е на пазара

Някога, много, много отдавна, когато хората са се прекланяли пред гения на Правец 8С, а за XT са се разнасяли упорито разни непотвърдени слухове, компютрите съвсем не бяха толкова разпространени. Децата не киснеха по цял ден пред екрана, борейки се с поредното предизвикателство, а играеха навън. Нерядко и на колички. На асфалта се очертаваше някакъв лабиринт, изпълнен с кривулици и целта бе да достигнеш пръв до финала. Това съвсем не беше толкова лесно и всичко зависеше от умението на играча и състоянието на количката му

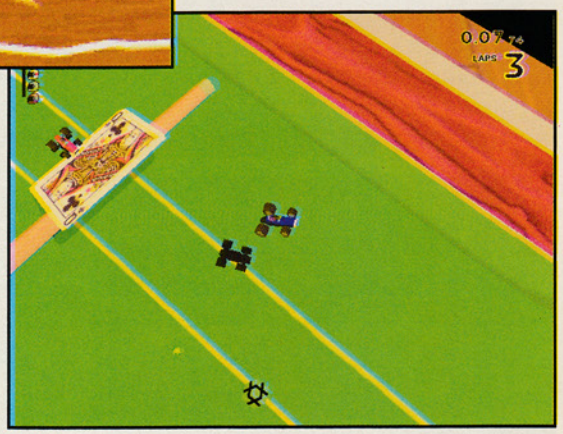
Години по-късно заглавия като Actec, Lode Runner и Karateka са в паметта само на малцина и те с умиление се опитват да си представят, как по дяволите всичко това изглеждаше в два цвята. Състезанията по асфалта почти са изчезнали. На един малко шантав екип от програмисти и дизайнери, нарекли себе си Codemasters, им хрумва гениалната идея да вмъкнат напрегнатите състезания с колички в компютърния екран. Така се появява Micro Machines. Играта имаше огромен успех, въпреки не дотам привлекателния си външен вид. Тя не бе някаква триизмерна игра, а количките се гледаха от така наречения птичи поглед. Micro Machines имаше една отличителна черта - бе



ужасно вманиачаваща. Играчите имаха възможност да управляват най-различни превозни средства, които да се движат на невероятни места. Това бе нещо невиждано по онова време. Не на последно място Micro Machines се очерта и като една от най-добрите игри за двама човека на един компютър. Целта беше следната - да задминеш поне с един екран съперника. Всякакви удари бяха позволени - бутане от ръба на масата, блъскане в порцелановата чаша, използването на съкратени маршрути и т.н. Лично аз съм прекарвал часове пред екрана заедно с някой мой приятел, изпробвайки различни гадни номера върху врага. (винаги съм смятал, че игри, основани на принципа "прееби другарче" се радват на голям успех по света и особено в нашата мила родина :).



Година след първата част излезе и Micro Machines II. Повече писти, по-голямо разнообразие от превозните средства (например бяха добавени скутери, хеликоптери, бъгита) и непроменена концепция бяха отличителните черти на този продукт. В него вече имаше включени най-различни допълнителни възможности като шампионат, предизвикателства и т.н. Играта не привлече кой знае колко нови почитатели, главно поради вече поостарелия си външен вид. В ерата, когато всичко живо иска 3D (забелязахте ли, че вече и приключенския жанр, в лицето на Sanitarium и Grim Fan Dango, скромно преклони глава пред тази нова мода), състезателните коли от Micro Machines II, изглеждаха като картонени моделчета. За закоравелите Micro Machines фенове, играта продължаваше да държи високото си равнище, но "непросветените" не можеха до оценят това.

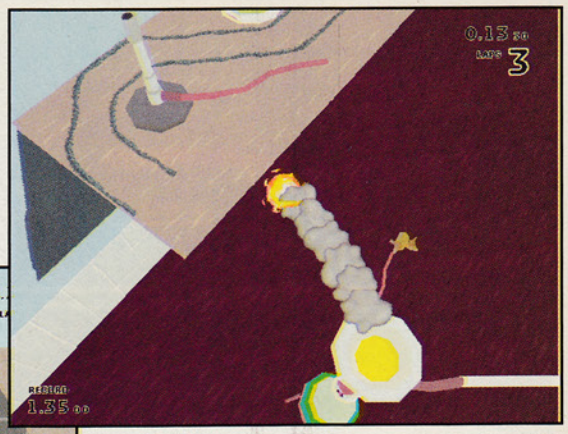


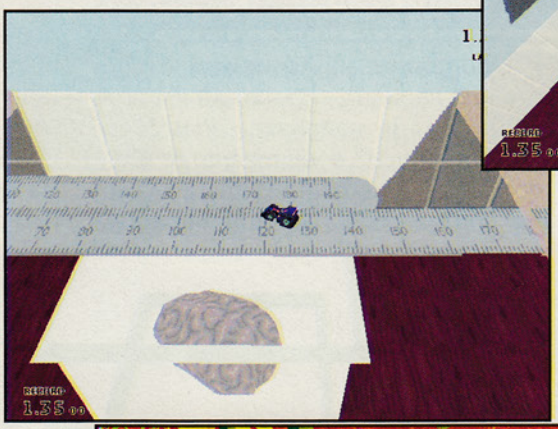
Третата част на играта е влязла в час от техническа гледна точка. Micro Machines III е навлязла в ерата на третото измерение с пълна сила. Количките вече са триизмерни модели, които вие гледате отстрани. Настъпили

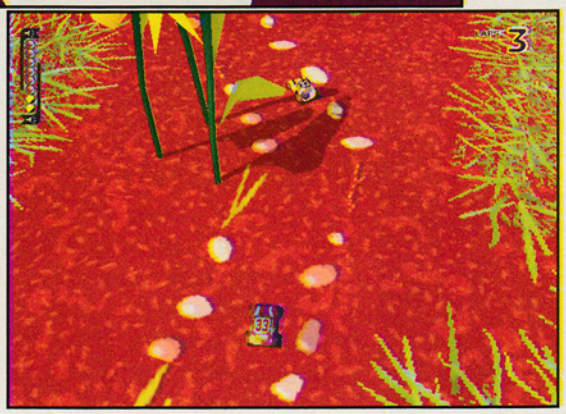
и са и други изменения от страна на графичното оформление. Честно казано, когато пуснах за първи път Micro Machines III направо се ужасих от това, което видях на екрана (грозно, ръбато и в 320 по 200 точки), но след това открих, че тя поддържа и SVGA режим, а на 640 по 480 нещата изглеждат значително по-добре. Ако пък разполагате с 4MB карта и някакъв триизмерен ускорител, ще може да се насладите на текстурирани покрития, облаци прах и други специални ефекти. Графичният дизайн е на много по-високо ниво в сравнение с предишните две части. Разбира се при една игра в три измерения, перспективата птичи поглед ще се окаже най-малкото неподходяща. Тя е заменена с камера, която следи отстрани вашето возило, като ви осигурява максимално добър поглед върху пистата. Движението й е направено почти перфектно и въпреки първоначалните ми опасения, че този изглед ще бъде много дезориентиращ, след няколко изиграни писти свикнах с него.

Действието на играта, отново се развива в нечия сграда (и нейните околности). Дали в дневната, кухнята, офиса или ресторанта - това зависи от това, с какво се състезавате. Честно казано, озадачих се, когато видях, че някои от предишните нива са премахнати (например това около тоалетната чиния и ваната), както и че състезанията с вертолети не са предвидени от създателите на играта. Изглежда екипът от Codemasters е преценил, че ако се запазят и те, броят на возилата ще стане прекалено голям. Нововъденията тук са смесените писти - във втората част на играта, те бяха строго тематични, например маса "оборудвана" с различни блюда, чинии, вилици, разлян сироп, кетчуп, мляко, сирена под формата на трамплини за скокчета и т.н. В третата част ще ви се налага да слезете на земята и да продължите състезанието на пода. Внимавайте с котката, защото ако се блъснете в нея, ще бъдете възнаградени с недоволно измяукване. Нагоре към масата ще преминете благодарение на дъската за гладене Мисля, че вече започвате да добивате представа, какво са успели да измислят болните мозъци от Codemasters. И това е само началото.

В първите две части возилата се управляваха с четирите копчета за посоките и две за газ и спирачки. Micro Machines III усложнява живота ви с още две - скок и атака! Докато копчето за скок може да удължава времето, през което четирите ви колела (или колкото са там според случая) са във въздуха, то наличието на оръжия, отваря нова странцата в книгата с избрани подлости, които се прилагат в нея. Това нововъведение толкова много ми е липсвало в предишните части на играта, когато душата ми зовеше за мъст след поредния номер, погоден ми от човека до мен. Всъщност новата опция съвсем не е доближила Micro Machines III до Death Track или Carmageddon. Вие няма да имате на







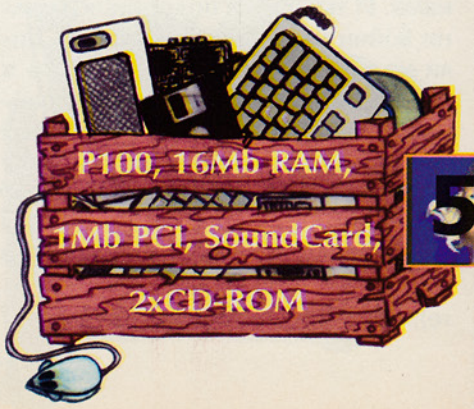
разположение картечници, базуки и други средства за масово унищожение. В Micro Machines III те са доста по-миролюбиви, а и тяхната цел е да забавят противника, а не да го пратят във Вечните Състезателни Писти Оръжията се намират някъде из терена, по който се състезавате, но най-често е извън пистата (например в локва разлят грес). Понякога имате огнева мощ и от самото начало. Едни от най-унищожителните нива са тези с танковете. Какво ще кажете за пет форсирани до краен предел тежки артилерии, които се стрелят един друг, докато се преследват. Огнените гюлета отскачат по чашите и купите, така че могат да бъде използвани и за елиминиране на тези зад вас. Друг начин да се оправите с преследващите ви почитатели, е ако случайно намерите мини. Тези които са зад вас сигурно няма да останат много щастливи. Голямата атракция на този вид писти е един огромен чук, с който просто премазвате опонентите си. Още по-голямо шоу става, когато теренът е ресторантска маса, а вие управлявате някакъв вид камион. Оръжието ви там е отблъскващо поле. Всички опоненти биват отхвърляни в различни посоки при активирането му. Разбира се, когато успеете да докопате подобно нещо, вие може да го използвате ограничен брой пъти. След това оръжието пада и ако остане на това място до следващата обиколка (което е малко вероятно), може отново да го вземете. Така че използвайте го рационално.

Опциите за игра, с които разполагате в Micro Machines III, не се различават особено от предишната част. Отново имате мултиплейър, мрежова опция, състезание по отбори. За последната ще ви трябват клавиатура, мишка и джойстик, за да могат да се включат четири човека на един компютър.

Ако искате да играете сами на Micro Machines III имате на разположение най-различни опции. Те обхващат шампионат, трениране по дадена писта, състезание за време и т.н. Разликата от втората част е, че ако спечелите на някоя писта, получавате специално возило с уникални характеристики. В началото получавате превозно средство от първо ниво. С напредването на играта, получавате възможност да ъпгрейднете нивото и по този начин се подобряват характеристиките му.

Това накратко бе представянето на Micro Machines III. Тя е много добре направена и със сигурност ще залепи пред екраните не само децата между 7 - 14 години. Пишещият тази статия е само още едно доказателство за това твърдение.

GROOVE



UBIK

Производител: Cryo
Категория: Стратегия
Разпространител: Cryo
Дата на излизане: вече е на пазара

Може и да не сте чували никога за Филип К. Дик. В това няма нищо чак толкова страшно, макар че определено си е пропуск. И ако случаят е такъв, нека ви опресня паметта. Това е авторът на романите, по които са направени два от най-успешните фантастични филма на всички времена - "Блейдрънър" и "Зов за завръщане". След тази малка

справка би трябвало да ви светне, че от "UBIK", която също е създадена по сюжет на Филип Дик, би трябвало да се очаква най-малкото интересна предистория.

Годината е 2019. Мега-корпорациите са си обявили негласна война в която забранени похвати просто няма. И тъй като в подобни подмолни войни наемниците винаги са били на почит, ето ги и наемниците в нашата история - "Холис Корпорейшън" (лошите), които се набутват навсякъде, саботират, крадат технологии и като цяло правят всичко възможно, за да вгорчат живота на едрия монополист; и "Рънсайтър Корпорейшън" (добрите), които се стремят да неутрализират поразиите на Холис или - в подобрия вариант - просто да им попречат да ги направят. "Рънсайтър Корпорейшън" е основана от Глен Рънсайтър и неговата съпруга Ела като противомярка срещу нарастващата мощ на "Холис", които тормозят безнаказано мега-корпорациите, неспособни да се защитят срещу техните недосегаеми "псионици".

Да, "Рънсайтър" наистина са нещо като охранителна организация, която останалите наемат, за да им пази задниците. Очевидно Филип К. Дик смята, че охранителният бизнес има светло бъдеще. "Холис" пък са от другата страна на барикадата. Те предлагат (пак срещу солидни суми) да прецакат компютърните мрежи на конкуренцията било то чрез хакерски номера, било по други, не дотам елегантни начини.

Не се притеснявайте, въпреки заплетения сюжет "UBIK" е по-скоро игра от типа "гръмни го преди той да те е гръмнал", макар и със сериозен стратегически уклон. Иде ред да успокоя другата част от геймърската аудитория, която пък може да се е притеснила, че Cryo са превърнали класиката на Филип Дик в най-обикновена пукотевица. Не берете грижа, има си и тънка част, която се състои в ръководенето на оперативни екипи, които се състоят от два основни типа агенти - войници и псионици. Всеки от агентите си има своите силни и слаби страни, така че от вас зависи да балансирате екипа си по най-добрия възможен начин. Има най-различни специалисти, между които ще трябва да избирате. Войниците, да речем, са мускулната и огневата мощ. Те могат да бъдат екипирани, пак да речем, с броня, която да устои на танков снаряд. Има още снайперисти, хакери и т.н. По-интресни са псиониците, които притежават паранормални способности, разделени в шест категории. Всяка категория има четири различни умения - две нападателни и две защитни. Но аз май се увлякох. Както и да е.

Истината е, че овладяването на материята на играта е доста забавно, но иска и солидно търпение. На зах-

ваналите се с "UBIK" предстои да влязат в кожата на Джо Чип, оръжеен експерт и ръководител на един от гореспоменатите екипи на "Рънсайтър". Работата на Джо включва подбора и екипирането на специалисти за екипа. Оттам нататък задачата е една - да се неутрализират хората на "Холис", на всяка цена.

Играта е построена така, че да не поощрява безцелните убийства, често обаче кръвопролитието е неизбежно. Но пък ако просто се вмъкнете и започнете да стреляте на месо без да се огледате, така можете

да затриете куп невинни служители и работници, които често се оказват безценен източник на информация. Да не говорим, че после компанията, която ви е наела, ще ви съди за убийството на служителите й. Затова по-кротко с пушкалата.

Играта има учудващо ниски системни изисквания като се има предвид смайващата на места графика. "UBIK" се представя съвсем прилично

дори на компютър с праисторическия P90 и 2Mb видео памет. Което си е за чудене, понеже напоследък се нагледахме на игри дето все нещо не им стига и - ау-уу - не дай си Боже да нямаш 3D ускорител, от тебе нищо не става. След тези гневни слова сигурно вече и сами се сещате, че "UBIK" не изисква никакви там вуду-муду и прочее безбожно струващи ускорителчета.

И тъй, стигнахме до графиката. Графиката, приятели мои, е точно толкова добра, колкото би могло да се очаква от една игра, направена от френска компания. Сложете си ръка на сърцето и се опитайте да си припомните името на някоя зле изглеждаща френска игра. А-а, нали! Просто няма такава. Скучна - може би, с неудобен интерфейс - също често срещано, с дразнеща система за записване - определено да, но никога, ама никога с грозна графика.

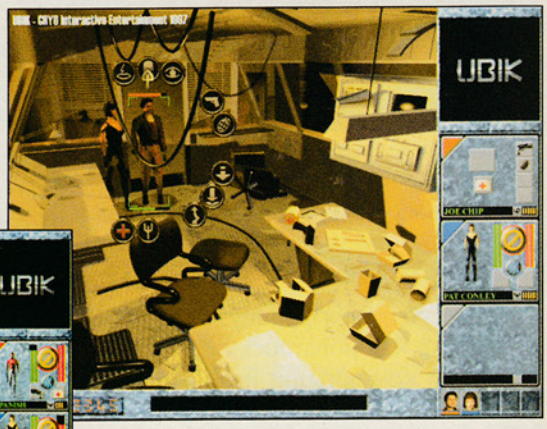
"UBIK" също не прави изключение от това правило. Някои от нивата изглеждат толкова добре, че е грехота да не поспреш и да им се порадваш. Героите също добре изпипани, а движенията и са плавни и реалистични. Може би тук му е мястото да уточня,

че изкуственият интлект на "UBIK" е на доста високо ниво, което си проличава най-вече по начина, по който членовете на екипа действат наистина като... ами, като екип.

Интерфейсът е малко странен на пръв поглед и безспорно сложен, на ка-

то му свикнете веднъж ще престане да ви причинява главоболия. Доста ме издразни това, че не мога да променя конфигурацията на клавишите, но как да е преглътнах. Не е точно болка за умирачка. Добре, все пак, че няма чак толкова клавиши за запомняне. Виж липсата на hot-keys си е далеч по-сериозен, макар и не чак фатален проблем.

Музиката е добра, макар и малко безлична, но това си е моята лична преценка. Кой знае, на вас може да ви се стори адски завладяваща. Виж звуците са ниво, като се почне от озвучаването на диалога, та чак до стрелбата и презареждането.



Усещам, че на върха на езика ви е да попитате дали има мултиплейър. Уви, няма. Това отначало ми се стори тъпо, но после, като поиграх повечко, се убедих, че не е задължително недостатък.

Какво може да се каже за "UBIK" като цяло? Играта определено е доста над средното ниво и ако не бяха някои странности в интерфейса и системата на записване, творението на Cryo Interactive спокойно можеше да претендира за място в първата десетка за годината. С две думи - съветвам ви да не подминавате "UBIK" с лека ръка, от това можете само да загубите.

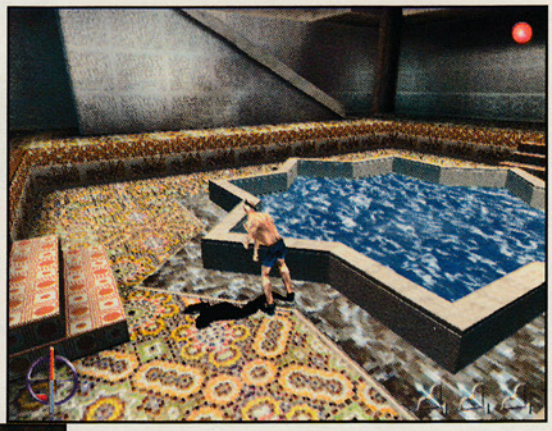
Забележка: Пълната инсталация изисква 150 Mb дисково пространство и аз ви припоръчвам да не се стискате, защото така ще намалите значително времето за зареждане, да речем, преди влизането в ново помещение.

Iff The Chief

DREAMS TO REALITY

Производител: Cryo
Категория: Action Adventure
Разпространител: Interplay
Дата на излизане: вече е на пазара

Откак се помня французите винаги са правели най-новаторските и нетрадиционни компютърни игри. Another World, Flash Back, Alone In The Dark, Fade To Black, Little Big Adventure, Ecstatica, Broken Sword... Мога да запълня така поне един доста тлъст абзатц. Но хайде няма нужда. По-наблюдателните от вас вече и без друго са стигнали до същия извод. Колкото до останалите, те могат и да прескочат следующите редове чак до името на автора.



Затова още щом зърнах първата картинка (а нея определено си я биваше!) от новия проект на Cryo Interactive, кръстен "Dreams To Reality", аз тутакси възжелах да сложа ръка на тая игрица и да я превъртя така, че броячът й да продължи да трака поне една седмица след като му туря кръста. Близо година по-късно моята заветна мечта се сбъдна и ето че сега пред себе си имам едно съвсем ново, чистичко и много, ама много легално копие от "Dreams To Reality". И за да приключим най-после с лиричните встъпления - За какво всъщност става въпрос?

Някога, адски отдавна, в Древен Египет, за да сме по-точни, петима могъщи магьосници открили Синята Вода - земното отражение на Кладенеца на Сънищата.

Тук му е мястото за едно кратко разяснение. Въпросният кладенец е връзката между нашата реалност и света на сънищата. Всеки човешки сън минава по тази тънка свързваща нишка. Когато човек заспи, неговата астрална проекция се отделя от него и заедно с останалите подобни проекции тръгва на пътешествие към света на сънищата. Докато спят, сънуващите си измислят всевъзможни причудливи места, които се превръщат вреалност в този паралелен свят.

Обратно в Египет. Петимата магьосници запретнали ръкави, направили куп тайни ритуали, за да се обогатят духовно и постепенно се научили как да използват "синята-вода". Вдъхновени от нейната необозрима мощ, те решили да построят около нея първата пирамида.

Сами се сещате, че в тази толкова прекрасна картинка трябва все пак да има инякой скапаняк, защото иначе купонът няма как да започне. Та единият от магьосниците решил, че вече е твърде задобрял, за да бъде просто един от петимата и прецакал всичко като прибавил кошмари към безметежните до този момент сънища на човеците. Неговите побратими обединили силите си и все пак успели да го спрат преди да е станалотвърде късно и всички сънища да са се превърнали в кошмари. Злото, обаче, вече билосторено - Хармонията била разрушена и захвърлена на дъното на Кладенеца.

Стрелката на часовника се завърта бясно и ето ни в съвсем близкото минало. Годината е 1988. Едно хлапе открива случайно Синята Вода. Преди него обаче са я открили и други. Членовете на Организацията провеждат експерименти в Света на Сънищата и тъй като бремето на изкушението е твърде тежко за техните рамене, те скоро се превръщат в превъртели егоманиаци, които мечтаят за абсолютна власт над човешките сънища. Така малкият е осъден на изгнание в Света на Сънищата, за да не научи никой тяхната "малка" тайна.

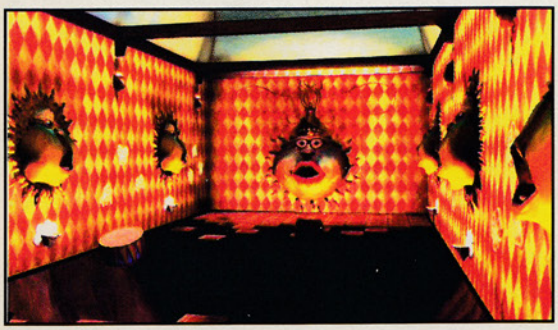
1998-ма. Изминали са десет години и хлапето се е превърнало в млад мъж, във воин, на когото предстои да се пребори не само с Организацията, но

и с древното като света Зло.

И тъй, по същество. "Dreams To Reality" представлява добре дозиран коктейл от екшън и приключение като действието се следи от "third person perspective", добила популярност покрай "Tomb Raider". Идва ред на логичния въпрос - В такъв случай, това не е ли просто поредният клонинг? Не. Дори на пръв поглед разликите са далеч повече от приликите. "Dreams To Reality" не се опитва да подражава на никого. Бързам да ви разочаровам. Въпреки характерната плитка и бръснатия череп главният герой, Дънкан, няма прабългарска жилка.

Може би е редно да започна с графиката, защото тя е истински празник за окото. Господата от Cryo за пореден път са надскочили себе си (нека не забравяме, че пак те са автори и на "Atlantis", да речем). Нивата са доста обширни и невероятно разнообразни. Както сами се сещате 3D-ускорителите отново не са задължителни, но са то-о-олкова препоръчителни.

Едно от малкото неща, които ме подразниха в играта е рязката смяна на камерата. Вярно, французите са не просто откриватели на този похват, но и абсолютни шампиони в дисциплината, но все пак можеха да не се увличат чак толкова. Така или иначе, това си е бял кахър и с него се свиква доста бързо.



Като говоря за графика, далеч нямам предвид само декорите и дизайна на нивата. Движенията на Дънкан също са изпипани до ръба на съвършенството. Той скача, бяга, прави салта, пердаши враговете си не по-зле от Жан-Клод Ван Дам и... лети. Да, точно така, нали не сте забравили, че действието се развива в Света на Сънищата? Апропо, летенето е пълен купон. Засилвате се и скачате от ръба на някоя скала (или просто високо във въздуха), следва кратко и доста реалистично колебание преди да овладеете положението, след което политате свободни като птички небесни. Без да пресилвам мога да кажа, че усещането за играещия е почти физически осезаемо, което естествено се дължи доста сносния енджин на играта.

Оръжията, ли? Оръжия, естествено има, и макар да не са чак в изобилие, количеството им е съвсем достатъчно. Нека не забравяме, че все пак не става дума за "Quake" или "Unreal". Някак логично и на мястото си идват и магиите, които играят базова роля в арсенала на Дънкан. Няма да си губя времето, за да ви ги изброявам - открийте си ги сами.

И за да добиете още по-пълна представа за разнообразието на "Dreams To Reality", няколко думи за возилата в играта. На мен лично най ми допадна реактивният мотор. Първо изглежда страхотно и второ, да го караш е жесток кеф. Има и нещо като сърф,с който предполагам, че ще се поизпотите доста повече, защото хич не е лесен за овладяване.

За малко да забравя да спомена една от най-интересните особености на геймплея. Нашето момче, Дънкан, може да се вселява в повечето от своите врагове и да използва телата им, за да си свърши черната работа. Да ви звучи познато? Именно. Приятелчетата от Ritual само дето не ни продъниха ушите с тази "нова" и "страшно оригинална" своя идея. Една малка подробност -"Dreams To Reality" е вече на пазара, а за "Messiah" всеоще се говори в бъдеще време. Е, хайде, от нас (или по-скоро от Cryo Interactive) да мине.

Музика и звукови ефекти. Тази игра едва ли ще вземе някоя солидна награда за звук, което в никакъв случай не значи, че звуците й са скапани. Напротив, избарани са съвсем на ниво и едва ли ще ви разочароват. Гласовете на различните същества са подбрани доста добре, а в репликите е вложена солидна доза находчив хумор. Макар да нее суперорригинален саундтракът също си върши чудесно работата в доизграждането на специфичната и завладяваща атмосфера на играта.

А, да, сетих се и за още една забележима издънка - "прозрачните" туктам подове, ефект, който се дължи на т.нар. "cliping" проблеми на енджина на играта. Не искам да злобея (аз също съм страхотен фен на Лара Крофт), но далеч по-забележими проблемиот същото естество не попречиха на първия "Tomb Raider" да се превърне в такъв мега-ултра-хипер-супер хит.

Накратко, ако думичката "въображние" радва ухото ви и ако паралелните светове и нетрадиционните приключения са вашата страст, "Dreams To Reality" е тъкмо игра като за вас. Жалко само, че и тази игра ще бъде подмината с лека ръка, тъй като е твърдеоригинална, за да се хареса на масовката. Но пък, кой знае, може този път да се окажа лош пророк. Дай Боже и Vive la France!

Iff The Chief

ПРЕДСТОЯЩИ ЗАГЛАВИЯ
данните са към 2 СЕПТЕМВРИ

СЕПТЕМВРИ
? - 101: The 101st Airborne in Normandy - EMPIRE INTERACTIVE
? - Axis & Allies - HASBRO INTERACTIVE
? - Battlezone Mission Pack - ACTIVISION
? - Cyberstrike 2* - SONY INTERACTIVE
? - Dawn of War - VIRGIN INTERACTIVE
? - Dune 2000 - WESTWOOD STUDIOS
? - European Air War - MICROPROSE
? - Heart of Darkness - INTERPLAY
? - H.E.D.Z.* - HASBRO INTERACTIVE
? - Hexplore - INFOGRAMES
? - Jagged Alliance 2 - SIRTECH
? - Joe Blow - TELSTAR
? - Johnny Herbert's Grand Prix Championship '98 - INTENSE ENTERTAINMENT
? - Links LS 99 - ACCESS SOFTWARE
? - Madden 99 Football - EA SPORTS
? - MechWarrior II Gold - ACTIVISION
? - M.I.A.* - GT INTERACTIVE
? - NCAA Football 99 - ELECTRONIC ARTS
? - Need for Speed III - ELECTRONIC ARTS
? - Newman/Haas Racing* - PSYGNOSIS
? - NHL 99 - EA SPORTS
? - Quake II Mission Pack: Ground Zero - ACTIVISION
? - RedJack: Revenge of the Brethren - THQ
? - Return Fire 2 - MGM INTERACTIVE
? - Sierra Sports: Football Pro '99 - SIERRA SPORTS
? - Sierra Sports: Golf Pro '99 - SIERRA SPORTS
? - Sonic R - SEGA
? - Tides of War - GT INTERACTIVE
? - TOCA Racing - 3DO
? - Vigilance - SEGASOFT
? - VR Baseball 99 - VR SPORTS
? - Zaero (Quake II add-on) - MACMILLAN DIGITAL
10 - Israeli Air Force - JANE'S COMBAT SIMULATIONS

ОКТОМВРИ
? - A.I. Alien Intelligence - INTERPLAY
? - Blood II: The Chosen - VIRGIN INTERACTIVE
? - Caesar 3 - SIERRA ON-LINE
? - Centipede - HASBRO INTERACTIVE
? - Dark Side of the Moon - SOUTHPEAK INTERACTIVE
? - Delta Force - NOVALOGIC
? - Dominant Species - SOUTHPEAK INTERACTIVE
? - Duel: The Mage Wars VIRGIN INTERACTIVE
? - Enemy Zero* - SEGA
? - F-16 Aggressor* - VIRGIN INTERACTIVE
? - Fallout 2 - INTERPLAY
? - Global Domination - PSYGNOSIS
? - Grand Prix Legends - SIERRA SPORTS
? - Grim Fandango - LUCASARTS
? - Half-Life - SIERRA ON-LINE
? - Malkari* - INTERACTIVE MAGIC
? - Moto Racer 2 - ELECTRONIC ARTS
? - NBA Live 99 - EA SPORTS
? - O.D.T. - PSYGNOSIS
? - Pro Pilot '99 - SIERRA SPORTS
? - Quest For Glory V - SIERRA ON-LINE
? - Rage of Mages - MONOLITH
? - Rebel Moon Revolution - GT INTERACTIVE
? - Red Baron II Deluxe - SIERRA ON-LINE
? - Redguard - BETHESDA SOFTWORKS
? - SHOGO: Mobile Armor Division - MONOLITH
? - SimCity 3000* - ELECTRONIC ARTS / MAXIS
? - Sin - ACTIVISION
? - Space Bunnies Must Die!* - RIPCORD GAMES
? - Sped Busters - UBI SOFT
? - Sports Car GT Racing* - VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
? - Starcraft: Brood Wars (Expansion) - BLIZZARD ENTERTAINMENT
? - Star Trek: Klingon Honor Guard* - INTERPLAY
? - Starsiege - DYNAMIX
? - Superbike World Championship* - VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
? - Trespasser: Jurassic Park - DREAMWORKS INTERACTIVE
? - Turok 2: The Seeds of Evil - ACCLAIM
? - Ultima Online: The Second Age - ELECTRONIC ARTS
? - UltraFighters* - INTERACTIVE MAGIC
? - Uprising 2 - 3DO
? - War of the Worlds - GT INTERACTIVE
? - Wing Commander Prophecy Gold - ELECTRONIC ARTS
2 - Crime Killer - INTERPLAY
15 - Dead Unity* - THQ

НОЕМВРИ
? - 10six* - SEGASOFT
? - Age of Empires: Rise of Rome - MICROSOFT GAMES
? - Sid Meier's Alpha Centauri* - ELECTRONIC ARTS
? - Asteroids - ACTIVISION
? - Command & Conquer: Tiberian Sun - WESTWOOD STUDIOS
? - Conflict of Nations - SEGA ENTERTAINMENT
? - Dark Vengeance - REALITY BYTES
? - Earthworm Jim 3D* - INTERPLAY
? - Extreme G 2 - ACCLAIM
? - Falcon 4* - MICROPROSE
? - FIFA 99 - EA SPORTS
? - Fighter Squadron - ACTIVISION
? - Homeworld* - SIERRA ON-LINE
? - Gangsters: Organized Crime - EIDOS INTERACTIVE
? - Heavy Gear 2 - ACTIVISION
? - Heroes of Might and Magic III - 3DO
? - Lands of Lore III - WESTWOOD STUDIOS
? - Messiah - SHINY
? - Microsoft Combat Flight Simulator - MICROSOFT
? - Myth II: Soulblighter - BUNGIE
? - Oddworld: Abe's Exoddus - GT InTERACTIVE
? - Powerslide - GT INTERACTIVE
? - Rayman 2* - UBISOFT
? - Requiem: Wrath of the Fallen* - 3DO
? - Ruthless.com - SOUTHPEAK
? - S.C.A.R.S.* - UBISOFT
? - Sega Rally Championship 2 - SEGA ENTERTAINMENT
? - Spec Ops: Ranger Team Bravo - ZOMBIE
? - Star Wars: Force Commander* - LUCASARTS
? - Star Wars: Rogue Squadron* - LUCASARTS
? - Test Drive 5 - ACCOLADE
? - Test Drive: Off-Road 2 - ACCOLADE
? - Thief: The Dark Project - EIDOS INTERACTIVE
? - Tomb Raider III - EIDOS INTERACTIVE
? - Tonic Trouble - UBI SOFT
? - Viper Racing - SIERRA SPORTS
? - WCW Nitro - THQ
? - World War II Fighters - JANE'S COMBAT SIMULATIONS
15 - Speed Tribes* - THQ

ДЕКЕМВРИ
? - Carmageddon 2* - SCi
? - Daikatana - EIDOS INTERACTIVE
? - Descent 3* - INTERPLAY
? - King's Quest: Mask of Eternity - SIERRA ON-LINE
? - Total Annihilation: Kingdoms - CAVEDOG ENTERTAINMENT
? - Wrath* - FUTURE PRIMITIVE

ИЗЛЕЗЛИ
до края на АВГУСТ

Август
" Gex: Enter the Gecko
" Wing Commander: Secret Ops
" iF/A-18E Carrier Strike
" Gunmetal
" Tiger Woods 99
" Get Medieval
" Independence War
" Spearhead
" NFL Gameday 99
" Golden Tee Golf
" Urban Assault
" Rainbow Six
" Motocross Madness
" Jazz Jackrabbit 2
" Redline Racer
" WarGames

Юли
" Formula 1 CE
" TA: Battle Tactics
" S.W.A.T. 2

Юни
" Beast Wars
" Monopoly World Cup '98
" Nam
" JetFighter: Full Burn
" FOX Sports Golf
" X-Wing Collector Series
" Mortal Kombat 4
" Incoming
" Vangers
" M.A.X. 2
" Deathtrap Dungeon
" Team Apache
" MechCommander
" Final Fantasy VII
" Stratosphere
" Tribal Rage
" X-COM: Interceptor
" Dominion: Storm Over Gift3
" FOX Sports Soccer
" 7K: Anc. Adv.
" Descent: Freespace
" Cyberstorm 2
" Addiction Pinball
" Xenocracy (UK)
" Microsoft Baseball 3D

Май
" Adrenix
" Total Soccer (UK)
" Quake 2 Mission Pack
" Unreal
" Castrol/Honda Superbike
" Pure3D II*
" Extreme Tactics
" Panzer Commander
" World Cup 98
" Incubation Combo Pack
" Flesh Feast
" Monster Truck Madness II
" Sanitarium*
" Comanche Gold*
" Redneck R. Rides Again
" Army Men
" Industry Giant
" Might and Magic VI

Април
" Microsoft Golf 98
" Forsaken
" Spec Ops
" Hardball 6
" Outwars
" iPanzer '44

Март
" iF-22: Persian Gulf v5.0
" Hexen 2: Portal of Praevus
" Burnout: Drag Racing
" Dungeon Keeper Gold
" Orchid Righteous 3D II
" StarCraft
" WarBreeds

Intel i740

Какво му трябваше на един маниак на компютърни игри допреди няколко години - мощен процесор, достатъчно оперативна памет, голям диск ... и пей сърце. Видео карта ли? Ами каквато се намери. В крайна сметка нищо кой-знае какво не зависи от нея. Нали?

Ситуацията коренно се промени при навлизането на триизмерните игри. В стремежа си да постигнат все по-голям реализъм, фирмите производителки започнаха да използват различни специални ефекти - реалистично изглеждащи течности, огньове, които хвърлят отблясъци наоколо, разноцветни експлозии и какво ли още не. В сметката сложете движещи се чудовища, които са изцяло текстурирани и които хвърлят съвсем нормална сянка. Всички тези красоти се заключват до едно нещо - изчисляване на милиони полигони (многоъгълници). Горкият централен процесор не можеше да поеме тази огромна тежест и се появи нуждата от мощни видео карти. На хоризонта изгря нова заплаха за отънелия джоб на родителите на компютърните маниаци - 3D ускорителите (има сведения за образувани комитети в защита на разорените родителите на заклетите геймъри, но тя е твърде апокрифна, за да можем да ви кажем нещо повече за нея). За класика в жанра безспорно се смятат картите Voodoo Monster. За последната версия - Monster II се говори и писа толкова много, че просто няма нужда и тук да обясняваме какво представлява това чудовище. Все пак имаше един съвсем маловажен факт, който повечето издания, пропуснаха да отбележат. Съществуват и други карти, които предлагат много добра 3D производителност. При това на далеч по-приемлива цена.

Voodoo II е най-добрата карта за игри. Но за да използвате нейните пълни възможности ви трябва и процесор от класа на Pentium II 400MHz. (просто този ускорител е в състояние да подава гигантско количество информация за обработка на процесора и ако последния не е достатъчно бърз, нещата се затлачват) А колко от вас са екипирани с подобен? Явно трябва да помислите за някакъв алтернативен вариант, ако искате да играете последните игри, а да не се разорявате. Вече не е нужно да прекарвате безсънни нощи, чудейки се как да продадете телевизора, за да може да си купите Voodoo II. Предполагам, че таите и съвсем основателните опасения, че баба ви сто процента ще забележи липсата, когато дойде време за любимата сапунена опера...

В тази статия ще се спрем на една видеокарта, която може да се окаже сериозна конкуренция на Voodoo Monster II на световния пазар. Става дума за контролерите, които са с чип Intel740. Те са предназначени единствено за Pentium II системи. Стандартно са с AGP интерфейс и имат 8MB SDRAM (макар че съществуват модели с 2 и 4MB). Предполагам, че веднага ще съм предизвикал негодуванието на някои от нашите читатели. Защо само за Pentium II, ще попитат те, нали съществуват дънни платки, които са предназначени за Pentium-съвместими чипове и имат AGP слот. Тогава няма да има никакъв проблем да си купим видеокарта с чип Intel740 и да си работи идеално с AMD K6-2 или Pentium 233. Това по принцип е вярно, но се оказва, че разработчиците на този чип са допуснали една неволна грешка. По съвършено независещи от Intel причини, контролер с Intel740 отказва да функционира нормално на компютри, които нямат Intel дъно и Intel процесор. Microsoft Windows '95 или '98 отказа да тръгне на повече от 16 цвята, а триизмерните възможности на картата просто липсват. Фирми като AMD, Cyrix, VIA не останаха очаровани от тази перспектива и започнаха да анатемосват Светата Троица (дъно Intel - процесор Intel - видеокарта Intel). Министерството на правосъдието на САЩ изслуша техните обвинения и заведе дело срещу Intel за злоупотреба с монополното си положение. Но това е друга история. Остава фактът, че трябва да имате система Pentium II, ако искате да работите с видеокарта с чип Intel740. Разбира се, всяко правило си има изключения. Например някои известни фирми производителки са намерили вратичка и в момента по Интернет могат да се намерят драйвери за дънни платки VIA VP3 и MVP3, които са предназначени за Pentium-съвместими процесори. Изискванията към софтуера са Windows '95

„Quake II" на Intel i740 (в ляво) и на Riva (в дясно)

OSR2.1, с добавката за USB или Windows '98Единственият ви проблем е, че в момента е трудно да намерите платки с чип i740 точно от тези компании.

Накратко казано: Картите с i740 използват AGP2X стандарта, като в момента са едни от малкото, които могат да използват изцяло възможностите, които този нов стандарт дава. Те са самостоятелни 2D и 3D карти, която могат да работят повече от прилично под Windows. 203 MHz-ят им DAC позволява да използвате високи честоти на опресняване, които ще задоволят и най-претенциозния. Видеокартите с i740 поддържат основните 3D-стандарти OpenGL (за който ще трябва да изтеглите драйвери от Интернет, ако сте закупили OEM версия на продукта) и Direct3D. В интерес на истината, от всички игри, които изпробвах с i740, единствено Pandemonium II отказа категорично да тръгне. Причината - i740 не поддържа Glide функциите, които се използват от Voodoo моделите. Огромна част от игрите, които предстои да излязат и използват триизмерни ускорители, поддържат един от двата стандарта, така че за в бъдеще не би трябвало да имате никакви проблеми по този параграф. Разбира се, всеки графичен чип си има своите предимства и недостатъци. Затова ще направя сравнителна характеристика на i740 базираните карти с техните основни конкуренти - Riva и Voodoo II

1. Цена

По този показател Intel740 е почти без конкуренция. Осем мегабайтовата версия в момента може да са намери на българския пазар за под 70 долара. Естествено няма да бъдете очаровани от качеството на драйверите, но какво да се прави.... Един сериозен производител на хардуер, който има видеокарта с чип i740 е Assus. Там софтуерното осигуряване е на ниво. Voodoo II струва някъде около 170 долара, а не забравяйте, че ще ви се наложи да си купите и видеокарта, която да има 2D ускорение. Nvidia Riva има цена, близка до i740.

2. Двуизмерна производителност

Постиженията на i740 не са толкова впечатляващи, колкото на Matrox Millenium II, но въпреки това картата има много добри показатели при двуизмерната производителност. При проведените тестове Nvidia Riva показа по-добри резултати от i740. За съжаление все нямам време да си изградя собствена хардуерна лаборатория, затова се наложи да се осланям на резултатите от няколко независими уебсайта за тестване на компоненти. На някои от тях i740 показа малко по-добри резултати от тези на Nvidia, но като цяло предимството в скоростта е на страната на картата на Riva. Voodoo II е изцяло триизмерна карта, така че тя няма 2D възможности.

„Incoming" на Intel i740 (в ляво) и на Riva (в дясно)

3. Триизмерна производителност

Още преди i740 да се покаже официално на световния пазар, гръмна първият скандал около нея. От Intel твърдяха, че новият чип има по-добра 3D производителност от Voodoo II. Това показваше тестът 3D Winbench, където i740 излизаше едни гърди напред преди Voodoo II. Тогава много експерти изказаха своя скептицизъм относно тези резултати. Фактите показаха, че те са имали пълно основание за своите опасения. Например на Quake II при система Pentium II -400 i740 се оказа повече от два пъти по-бавна от Voodoo II. Потвърди се още една негласна истина, че тестовете могат лесно да бъдат манипулирани и единственият истински аршин, с който могат да се измерват хардуерните компоненти, са компютърните игри. Разликата в скоростта, с която Turok:Dinosaur Hunter върви на i740 и Voodoo II е незначителна на система Pentium II -266. Това показва и графиката, която ни бе предоставена от фирма Persy.

Nvidia Riva също има по-добра производителност от i740. Разликата между двете карти не е много голяма.

4. Качество

Качество без никакви компромиси. Това е мотото на производителите на чипа i740. Качеството на картината при 2D приложенията е неоспоримо. Чисти цветове, изображението е кристално ясно, няма никакви проблеми и при по-големи разделителни способности.

Ситуацията при 3D игрите е идентична. Чипът поддържа всички ефекти, които са необходими, за да се направи играта на една от игрите, поддържащи 3D ускорение истински празник за окото. Наистина скоростта на i740 може да не е тази на светлината, но изображението при игрите е на едно невероятно ниво. На някои, като Quake II, например, картината е по-добра дори и от тази на Voodoo II. При Incoming нещата стоят по горе-долу същия начин, като тук разликите са едва доловими. Такова качество от карта, която е и 2D ускорител, досега не съм наблюдавал. Тук е мястото да споменем и за Nvidia Riva. Наистина, тази карта показа по-добри резултати от тези на i740, но това си е имало своето отражение върху изображението, което вие получавате, ако използвате Nvidia Riva. В Tom's Hardware, този видеоконтролер бе наречен Mister Ugly (мисля, че названието не се нуждае от превод :). Разликата между двете карти е много осезателна. Въпреки, че поддържат едни и същи ефекти, експлозиите, наблюдавани с Nvidia Riva не изглеждаха и на половина толкова добре, колкото тези на i740. Остава ни да видим, дали в Riva TNT ситуацията ще се подобри.

Заключение

Контролерите с чип i740 имат много привлекателна цена и постигат невероятно качество на изображението. Въпреки това, ако сте вие сте сред онези почитатели на игрите, за които скоростта е всичко, тази видеокарта не е за вас. По-добре си вземете Nvidia Riva, а ако имате финансова възможност и Voodoo II. За всички останали, които искат да наблюдават качествена картина и не могат да си позволят Voodoo II или смятат, че покупката на такава карта е неизгодна, i740 е верният избор.

GROOVE

ЗАКЪРНЕЛИ НЕВРОНИ

Ние българите обичаме да говорим за Балканския синдром.

Сигурно всички сте чували вица за Ада, където единствено казанът с българите не бил охраняван защото нямало нужда?! Безспорно е така - ние сме едно завистливо племе - вечно надничаме в чуждото канче. Сън не ни лови, заради това, че съседът продал кравата и си купил мобифон. Готината мадама винаги е курва, на съученика на детето ни баща му пък му купува оценките. Ами я погледнете това бебче - толкова е сладичко - колко жалко, че като порастне ще заприлича на майка си.

ФАКТ Е - леенето на помия и отровна жлъч е спорт номер едно в държавата. Тези, които ще сметнат следващите редове за проява на гореспоменатото, болестно състояние, нека приемат искреното ни съжаление (най-вече за тях самите), и да престанат да ни четат. Ако в продължение на тези три (вече четири) броя не сме ви доказали, че подобни похвати не са ни необходими, за да трупаме популярност, то тогава май сме си губили времето! Това, за което ще става дума в тази рубрика не е заяждане. Тук ще говорим единствено за ПРОФЕСИОНАЛИЗЪМ! Да бъдеш професионалист в този бранш, означава да уважаваш читателите си, да им поднасяш най-новата информация по възможно най-изчерпателен начин, и най-важното - да не ги лъжеш. Склонни сме да разберем допуснати грешки, основаващи се на невярно подадена информация - в края на краищата, всички черпим сведенията си за новите игри от чужди източници, а те не винаги са точни и обективни. Но питам се, как е възможно някой, който издава "Безценен пътеводител на виртуалния авантюрист", да пише за такива заглавия от света на игрите като StarCraft и Hellfire, и то (забележете) месеци след излизането им без никога да ги е играл?! Няма да се изхвърляме със силни сравнения, само ще кажем, че това е най-малкото несериозно и непрофесионално. А дали е и неуважение към вас, читателите, преценете сами.

Но да си дойдем на думата. Ще започнем първо с "Войната на Тераните". Какво четем там:

В графата "Минуси" се споменава, че Тераните "нямат летящ детектор (детекторът вижда скрити неща: окопал се в земята зерг или мина, както и невидими единици, примерно самолети в скрит режим)". Изпокапахме от смях! Какво ли е тогава Science Vessels според незнайният Game Маниак - хвърчаща консервна кутия? А ако може в следващия брой на Master Games да пуснат снимка на самолет, та и ние да го видим, щото решихме, че колегите знаят за някоя единица, за която никой друг няма информация. Ако е тъй, за Whisper, който ожесточено се кълне, че Wraith-овете са космически кораби, ще настъпят черни дни. Засега заставаме твърдо зад него.

От графа "Работници" научаваме, че "Тъй като задачите в играта могат да се степенуват, най-добре е първо да оттеглиш отряда с ранените войници и един SCV да ги лекува (чрез SHIFT)". Ха сега някой от вас да ни каже как точно се лекуват войници? Доколкото знаем чак в Brood Wars (справка за Game Маниака - това е expansion pack за StarCraft), тераните ще имат Medic, който да се грижи за войниците. А за лекуването със SHIFT - пробвахме..., ама не става. Проведохме бърз двубой с цел да приложим наученото, but нищо не се happen-на. Само дето SHIFT-а на Freeman не ще да излезе от клавиатурата в следствие на "лечебните процедури". В този момент започнахме малко да се съмняваме в материала, който нашият колега Whisper бе така добър(хм) да събере за първия брой на списанието. Дали не сме приютили един "малък Юда" в редиците си? В главите ни тревожно отекват предопредителни камбанки, а доверието ни в това Свето писание, каквото бе за нас статията на Whisper за StarCraft от първия брой, започна застрашително да се клатушка.

Каква бе изненадата ни, обаче, когато разбрахме, че за да построим Nuclear Silo ни трябват "издигнати Science Facility и Physics Lab". Е, това вече е върхът на наглостта!!! В продължение на месеци ние вярвахме в Шепота, залагахме живота на войските си на неговите писания, а той мръсникът ни лъгал. Гадината ниедна се опита да се защити, твърдейки, че Physics Lab е предпоставка за BattleCruiser, а за Nuclear Silo трябва Covert Ops. Мале-е-е. Не е истина братя, това момче ще го целуват студено - побоят му се размина на косъм, а ние решихме да му дадем последен шанс.

Сюрпризите не свършиха до тук, чуйте: "(Vulture) могат да доставят информация за противниковите сили, тъй като притежават способността невидимост (Cloak), и докато дебнат, показват част от терена като малък радар." - колегите от Master-а съвсем грамотно са си го казали. Това преля чашата - Whisper се превърна в Scream. Тънели сме в заблуда толкова дълго време. Неведнъж сме си задавали въпроса: "Защо Blizzard са включили в играта тази куца единица, която никой не използва по време на игра?". Какъв бил отговорът - Whisper през цялото време е знаел за скритите способности на Vulture и си е трайкал, тайно надявайки се да си останем невежи, като си мислим, че единствените единици на Тераните, които могат да се Cloak-ват са Ghost и Wraith. Благодарение на колегите от Master-а правдата възтържествува. Благодарим ви, че ни отворихте очите. А Whisper вече е Silence.

Още много неща научихме. Вече сме наясно, че два Battle Cruiser-а ще са ни напълно достатъчни в играта: "един в базата за важни клечки, а вторият ту лети, ту унищожава противникови Missile Tower"; че трябва да се внимава много, защото единиците на протосите били много "коварни" (каквото и да означава това); че Science Vessel притежава (не става много ясно от статията) нещо като ъпгрейд- Comsat Station, който представлява "(нещо като скенер или око: кликни върху територията, която искаш да наблюдаваш, и след миг ще видиш като на длан, какво става там)". Дори и агонизирайки, Whisper продължаваше да се инати, бръщолевейки нещо за това, че Comsat Station-а е всъщност пристройка към Command Center-а, и че за да я построиш първо трябва да имаш Barracks и Academy.

За да завършим огрантяването си, решихме да прегледаме и информацията за Hellfire. Но какво бе разочарованието ни, когато научихме, че магията Reflect "контролира атаките с ракети и вълшебства". Май пак сме назад с материала. Чудехме се защо никои от нас досега не е използвал ракети, щом като играта ни предлага тази възможност. Но капакът на всичко бе изречението "Дава ти бомба (rune bomb) и те моли да откриеш кафявия каскет - не сивия, а кафявия, който ...." Къде бе хора, къде в Hellfire намерихте каскет. Кажете ни и не ни мъчете повече. Това трябва да е някакъв супер як уникален item, който да вдига всички показатели на героя с по 100 (най-малко). Chopper цял ден бродеше из Nest-а и Crypt-тата в търсене на тази екстра. След като усилията му не се увенчаха с успех, мрачно настроение обзе колектива ни. Къде сме тръгнали да правим списание за игри, след като въобще не сме в час?! Колегите от Master-а ракети в Hellfire-а откриха, а ние си се мъчим с меч и магия да блъскаме вразите. Но така е то - който си може, си може. И да не се чуди някой, ако утре в "Настолната библия на виртуалния авантюрист" прочете, че в Diablo II паладинът ще има лазерна сабя.

Между другото, тъй като се убедихме, че сме на най-ниското стъпало от хранителната верига, се обръщаме за помощ към вас - нашите читатели. Ако след като прочетете тази статия, все още не сте ни презряли и оплюли, бихме желали да ви помолим за съдействие. Прочетохме един абзац в статията за Тераните, който смятаме, че носи много важна информация, но не можем да вникнем в дълбокия му смисъл. Та който ни го разтълкува, има бира от нас.

"Една солидна група Ghost-и не струва много скъпо, а ако имаш много енергия заедно с група самолети в режим Cloak - ще сервираш на противника горчив миш-маш. Долиташ със самолета или се доближаваш с нещо. Бягаш, а врагът те гони. След като се отдалечиш достатъчно от неговата база, пък той продължава да те гони, няколко Ghost-а могат да го замразят (Lockdown) и той става беззащитен. Помни обаче, че и врагът го може същото!"

кабинет НЕВРОХИРУРГИЯ

оригинални компютърни игри по джоба на всеки

3 CD's

$ 25

Предложение на месеца

$ 25

2 CD's

STRATEGY GAMES

7 KINGDOMS	68 400 лв.
7TH LEGION	27 000 лв.
BEDLAM	45 000 лв.
CIVIL WAR	45 000 лв.
CONQEST EARTH	27 000 лв.
CONQUEST OF THE NEW WORLD	45 000 лв.
DARK COLONY	27 000 лв.
DUNGEON KEEPER GOLD	68 400 лв.
EARTH SIEGE 2	57 600 лв.
GENE WARS	12 600 лв.
KRUSH,KILL & DESTROY EXTREME	36 000 лв.
M1 TANK PLATOON II	81 000 лв.
MASTERS OF ORION	50 400 лв.
PAX IMPERIA	27 000 лв.
RISE AND RULE	55 800 лв.
SIERRA SWAT 2	81 000 лв.
SID MEIER'S COLONIZATION	36 000 лв.
SPEC OPS	79 200 лв.
STEEL PANTERS	16 200 лв.
SYNDICATE WARS	12 600 лв.
UPRISING	27 000 лв.
WAGES OF WAR	27 000 лв.
WARGAMES	79 200 лв.
WARHAMMER	45 000 лв.
WATER WORLD	27 000 лв.

ACTION GAMES ACTION GAMES

AGENT ARMSTRONG	27 000 лв.
CATFIGHT	32 400 лв.
CRUSADER NO REGRET	12 600 лв.
DAGGERS RAGE	32 400 лв.
DARK FORCES	68 400 лв.
DEADTRAP DUNGEON	73 800 лв.
DESCENT COLLECTION 1&2	66 600 лв.
DIABLO	61 200 лв.
DIE BY THE SWORD	50 400 лв.
DREAMS TO REALITY	**45 000 лв.**
HERETIC	45 000 лв.
FIRE FIGHT	12 600 лв.
GRAND THEFT AUTO	70 200 лв.
HELLFIRE ZONE	36 000 лв.
JEDI KNIGHT	70 200 лв.
MACHINE HUNTER	27 000 лв.
MAGIC CARPET	45 000 лв.
MASS DESTRUCTION	27 000 лв.
MECHWARRIOR II	45 000 лв.
NUCLEAR STRIKE	36 000 лв.
OUTWARS	95 400 лв.
RISE OF THE TRIAD	45 000 лв.
SHADOWS OF THE EMPIRE	81 000 лв.
SHATTERED STEEL	27 000 лв.
TERMINAL VELOCITY	64 800 лв.
TERRANOVA-STRIKE	45 000 лв.
UBIK	**45 000 лв.**
UNREAL	84 600 лв.
WIPEOUT	39 600 лв.
WORMS	45 000 лв.
X-COM INTERCEPTOR	79 200 лв.

ROLEPLAYING GAMES

BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN	30 600 лв.
FALLOUT	70 200 лв.
FINAL FANTASY VII	99 000 лв.
SHADOW CASTER	32 400 лв.
SHADOW OVER RIVA	27 000 лв.
ULTIMA VII	12 600 лв.
ULTIMA VIII - PAGAN	12 600 лв.

SPORT/RALLY GAMES

ANDRETTI RACING	36 000 лв.
BRITISH OPEN GOLF	27 000 лв.
CHAMPIONSHIP 2	45 000 лв.
FORMULA ONE 97	36 000 лв.
GRAND PRIX MANAGER	54 000 лв.
NEED FOR SPEED II	36 000 лв.
PREMIER MANAGER 3	43 200 лв.
TEST DRIVE 4	57 600 лв.
TROPHY RIVERS	63 000 лв.
ULTIMATE RACE PRO	70 200 лв.
USCF CHESS	27 000 лв.
VIRTUAL POOL	27 000 лв.
VIRTUAL SNOOKER	45 000 лв.

SIMULATOR GAMES

FLIGHT UNLIMITED	48 600 лв.
FLIGHT UNLIMITED II	68 400 лв.
LONGBOW 2	68 400 лв.
VIRTUAL CORPORASION	45 000 лв.
SEARCH & RESCUE	50 400 лв.

PACKED GAMES

LUCASART STAR WARS COLLECTION: (Dark Forces; Rebel Assault 1&2; Tie Fighter)	109 800 лв.
LUCASART ARCHIVE Vol. 3: (Dark Forces; The Dig; Monkey Island 1&2; Full Throttle; Afterlife).	109 800 лв.
MEGAPACK (6 CD): (Terra Nova; Fantasy General; Actua Soccer; Comanche; Chaos Overlords; Magic Carpet 2)	43 200 лв.
VEGAS GAMES: (Blackjack; Craps; Keno; Roulette; Poker; Slots)	27 000 лв.

ADVENTURE/PUZZLE GAMES

BAD MAJO	54 000 лв.
DREAM WEB	27 000 лв.
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN	43 200 лв.
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	18 600 лв.
JOHNNY QUEST	32 400 лв.
JOSEPHINE	32 400 лв.
MONKEY ISLAND 3	82 800 лв.
OF LIGHT & DARKNESS	50 400 лв.
POCAHONTAS	45 000 лв.
RINGWORLD	12 600 лв.
SIMON THE SORCERER	32 400 лв.
STAR TREK GENERATION	36 000 лв.
SYSTEM SHOCK	32 400 лв.
THE ELK MOON MURDER	37 800 лв.
TREASURE QUEST	45 000 лв.

Игрите можете да получите и по пощата !

информация:

Пулсар, тел.: 832635; 9815967

Подробен каталог с изискванията към системата може да намерите на адрес:

www.arik.com/pulsar

МАГАЗИНИ: (София)

- СЕРДИКА № 28 тел.: 832635, 9815957
- П.ЕВТИМИЙ № 86 тел.: 951 6772
- ВИТОША № 61 тел.: 882025

PULSAR

ОТВЪД НАЙ-СМЕЛИТЕ ВИ МЕЧТИ

Тези игри и информация за тях можете да откриете и в редакцията на Gamers' WorkShop (02) 943 47 43, 943 44 03

ИНТЕРНЕТ

тел. 974 4261 · 974 4260 http://www.netbg.com

ОБИЧАТЕ БЪРЗИТЕ СКОРОСТИ ?
ИСКАТЕ ДА СТЕ ПЪРВИ НА ФИНАЛА ?
ИЗБЕРЕТЕ НАЙ-ДОБРИЯ ТИМ !

NetBG

MEDIA WORKSHOP

ако искате да работите на надеждни компютри!

ако искате Unreal, Final Fantasy 7, Incoming и PhotoShop да не се задъхват !

AMD K6233 Mhz
32 MB DIMM
4,3 Quantum SE
3Dfx Voodoo Rush 6MB
32x Teac
Creative 16bit
15" SVGA LR/NI
FDD 1.44
KBD+
Mini Tower 230W
Logitech Mouse

тестван 48 часа
??? без ДДС

Само на тел. 9434743 ще намерите тези

КОМПЮТРИ

GAMERS WORKSHOP®

издател и разпространител:
"БАЕВ" ЕООД

Авторски колектив:

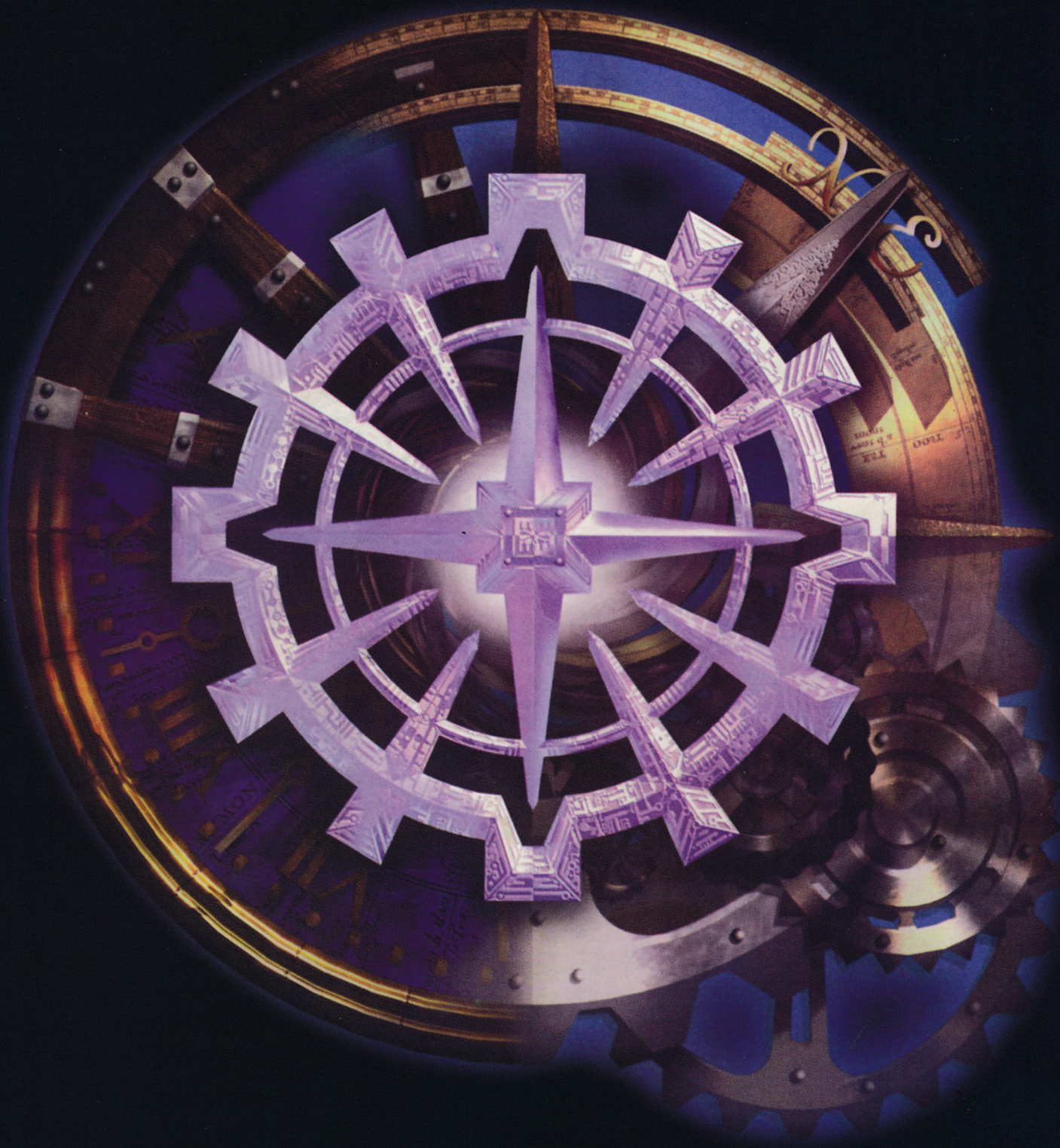
WHISPER Илиян Илиев
CHOPPER Ангел Видов
UNDERTAKER Мирослав Миков
FREEMAN Диян Димитров
WINGMAN Николай Дончев
GROOVE Юлиян Калдерон

генерален разпространител:
"ДЖЕНЕВРА" ЕООД

iff the Chief
Иво Иванов

http://workshop.netbg.com

София 1000, ул. "Гогол" 5, тел. 943 44 03, 943 47 43, e-mail: workshop@netbg.com, whisper@mail.techno-link.com



BUILDING A NEW CIVILIZATION